

GEN 4

N°85 - Février 1996 - 38 F



Et son CD-ROM de
demos PC/Mac

Les Guignols

Devenez dirigeant de
la World Company !



Warhammer

Le wargame
nouvelle génération



96 : l'année Mac

Contre-attaque
d'Apple



Earthworm Jim

Le hit console
débarque sur Win 95



JEUX DE RÔLE SUR INTERNET
JOUEZ AVEC LE
MONDE ENTIER !

GABRIEL KNIGHT 2 THE BEAST WITHIN

Tremblez avec les 6 CD
de ce jeu d'aventure événement !



INFOGRAMES, 1' Aventure

LE SECRET DU TEMPLIER

Osez-vous
franchir les
Portes du Temps?

Vous êtes William Tibbs jeune étudiant américain dont la fiancée, Juliette Gascogne, vient d'être enlevée par Wolfram, un émissaire du Malin venu du fond des âges...

Pour retrouver Juliette, vous devrez franchir les Portes du Temps et combattre, en 1329, Wolfram le "renard à la crinière rouge", au cœur même de la Commanderie des Templiers.

Échapperez-vous aux coups mortels des redoutables Chevaliers Noirs ?
Parviendrez-vous à déchiffrer le langage secret des pierres précieuses ?
Serez-vous découvrir le trésor des Templiers ? Votre quête est semée d'embûches et d'ennemis éternels. Êtes-vous digne de relever ce défi ?



PC CD-ROM
et prochainement sur
MAC CD-ROM et Windows 95



PRISONER OF ICE

La glace cache parfois de monstrueux secrets

Janvier 1937. Sous les glaces du pôle sud se terrant de monstrueuses créatures : les Prisoner of Ice. Au cœur d'une base secrète, des scientifiques nazis veulent s'approprier leur colossale puissance. Bruce Ryan, un jeune militaire américain en mission secrète pourra-t-il les stopper ? Inspiré de l'oeuvre de Lovecraft et de faits authentiques de la seconde guerre mondiale, Prisoner of Ice vous entraîne dans une grande aventure fantastique mêlant magie celtique, espionnage et enquête.



PC CD-ROM
et prochainement sur
MAC CD-ROM et Windows 95



ALONE IN THE DARK 3

Pas de répit pour Edward Carnby

Dans Alone in the Dark 3, vous affronterez les forces maléfiques qui règnent sur la ville fantôme de Slaughter Gulch, dans un western surnaturel mêlant vestiges du far-west et magie Navajo.

PC CD-ROM et prochainement sur MAC CD-ROM et Windows 95



Dans la même collection sur PC CD-ROM et MAC CD-ROM : Alone in the Dark 1 et Alone in the Dark 2. Deux romans policiers d'Edward Carnby, le détective. Le étrange, dans une série à grand succès, vendue à plus de 500 000 exemplaires dans le monde et qui a recueilli de nombreux prix. Aussi disponible le coffret de la Trilogie sur PC CD-ROM.

Entièrement révisé et 3D temps réel, avec une vidéo cinématographique des personnages et des solutions d'une grande richesse, les trois épisodes d'Alone in the Dark vous plongent dans une atmosphère terrifiante, combinant enquête surnaturelle et combats.

Une collection à découvrir absolument... si vous n'avez pas peur du noir !

INFOGRADES



52-54, rue de la Harpe 75431 • Villeurbanne cedex France
Tél. (11) 72 65 50 00 / Fax (11) 72 65 50 01
Compteur Commercial : (11) 72 65 50 11

Requêtes des romans policiers sur Internet
http://www.infogrames.fr/romans-policiers

Je désire recevoir une documentation sur les produits Infogrames :

Le Secret du Templier ☐ Prisoner of Ice ☐ Alone in the Dark ☐

Je désire recevoir le catalogue Infogrames ☐

Nom Prénom Age

Adresse

Code postal Ville Pays

J'utilise un : PC ☐ Macintosh ☐ Lecteur de CD ROM oui ☐ non ☐

J'utilise une console ☐ Modèle

J'utilise un lecteur de CD-i ☐ J'utilise un lecteur de Vidéo CD ☐

Bulletin à retourner à : INFOGRADES MULTIMEDIA - Service Informations

INFOGRADES MULTIMEDIA

GE-MAC-PC

Ouverture de la boucherie en Mars

PC CD-ROM

DUKE NUKEM 3D

EN AVANT PREMIERE



Version DEMO JOUABLE : 3615 USGOLD



APOGEE

FormGen
INCORPORATED

**3D
REALMS**



«Ce jeu donne un sacré coup de vieux au jeu référence. Sidérant et doté d'une réalisation et d'une jouabilité parfaite.»

MPC

«Attention : Il ne s'agit pas d'une pâle copie. DN arrive à temps pour changer le genre.»

JOYSTICK

«Duke Nukem est une révolution qui regorge de nouveautés et d'innovations, il va devenir la nouvelle référence.»

GEN 4

«Duke Nukem, s'avère le meilleur jeu du genre... Un must en préparation.»

PC FUN



ENTREZ DANS UN UNIVERS RADIOACTIF



- ❖ Option mode graphique SVGA.
- ❖ Modem et possibilité de réseau jusqu'à 8 joueurs.
- ❖ Courir, sauter, voler en jetpack, remonter dans les égouts et les conduits d'aération, marcher sur la lune, voyager en métro, voiture, navette spatiale... **EPOUSTOUFLANT !**
- ❖ Narguer vos ennemis avec RemoteRidicule™ [Envoyer des messages digitalisés aux autres joueurs].

- ❖ Nager, tirer à la surface de l'eau et dans ses profondeurs.
- ❖ Armes futuristes et sur-puissantes, lance-flammes, grenades télé-déclenchables, mines antipersonnel, canons réducteurs, leurreurs (hologram-box) et grands coups de Rangers.
- ❖ Vous pouvez tout détruire sur votre passage, buildings, ordinateurs, caméras de sécurité, ponts, murs, plafonds... **EXPLOSION !**
- ❖ Editer vos propres niveaux, vos textures, vos ennemis...

Le futur des jeux 3D ne sera plus jamais le même.

Publié par 3D Realms. Commercialisé par FormGen, Inc. Tous droits réservés.
Distribué par CentreGold France - 8 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - Tél. : (1) 41 06 96 70
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

USGOLD

GEN4 **S**85 **MM**AIRE

FÉVRIER 1995

CD GEN4

Thierry Falcoz n'est plus là, or il s'occupait des pages CD-Rom. Du coup, on a dû faire appel à un amateur dont nous préférons taire le nom par respect pour sa famille. Le résultat (désastreux) se trouve en page...

PAGE 8

COURRIER

Le Teignard, très affecté par le départ de Thierry sous les drapeaux, a du mal à dissimuler son amertume. Il est de plus en plus agressif et le montre en page...

PAGE 14

NEWS

Thierry collectionnait et rédigeait toutes les news... jusqu'à son incorporation. Les rédacteurs ont donc usé et abusé du copier/coller pour vous pondre des news qui ressemblent à des news. Vous êtes prévenus.

PAGE 18

PREVIEWS

Lecoq voulait voir tous les produits, écrire tous les articles, et personne ne s'opposait à cette frénésie scripturale. Les rédacteurs, qui jadis le laissaient paresseusement faire, sont aujourd'hui obligés de se « cogner les previews » (dixit eux), ils renâclent et leurs articles s'en ressentent.

PAGE 38

REPORTAGE

Toujours sur les salons, en déplacement à l'étranger, Thierry possédait un véritable don d'ubiquité... que personne d'autre n'a à la rédaction. Fred est TOUJOURS affalé devant son PC et Éric est TOUJOURS devant la machine à café. Que celui qui a fait le reportage du mois se dénonce !

PAGE 48

P. 68



TEST

Les Guignols de l'Info... Le Jeu

Ils faisaient déjà vibrer la France tous les soirs, mais cela ne leur suffisait pas. Les Guignols veulent maintenant conquérir vos machines et sortent leur jeu. Première surprise, il sort d'abord sur Mac avant de frapper les PC. La seconde, c'est une véritable réussite.

TEST

Warhammer

Le génial monde médiéval fantastique de Games Workshop arrive enfin sur PC pour un jeu de stratégie très dur mais diablement fidèle à l'original.

P. 76



P. 42



PREVIEWS

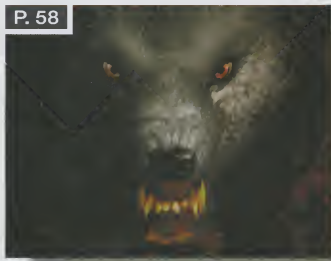
Daggerfall

Au fur et à mesure que l'on s'approche de la version finale, on est de plus en plus emballé par ce jeu de rôle qui a su allier graphismes de qualité et profondeur de jeu. Mais kensétikissor ?

LES TESTS

| | | | |
|---------------------------|--------|-----------------------------|--------|
| ■ Assault Rigs | P. 88 | ■ Panzer General II | P. 122 |
| ■ Brain Dead 13 | P. 118 | ■ Police Quest SWAT | P. 112 |
| ■ CivNet | P. 116 | ■ Red Ghost | P. 124 |
| ■ Cybermage | P. 96 | ■ Shannara | P. 104 |
| ■ Druid | P. 92 | ■ Terminator : Future Shock | P. 84 |
| ■ Earthworm Jim | P. 100 | ■ The Beast Within | P. 58 |
| ■ Firestorm Thunderhawk 2 | P. 108 | ■ Virtual Karts | P. 128 |
| ■ Les Guignols de l'Info | P. 68 | ■ Warhammer | P. 76 |
| ■ Locus | P. 120 | ■ Wrestle Mania | P. 126 |

P. 58



TEST

Gabriel Knight 2

Le premier vous avait laissé sur les rotules, celui-ci va vous achever. The Beast Within se présente comme le meilleur jeu d'aventure depuis Indiana Jones. Un tremblement de terre !

P. 48



REPORTAGE

Apple contre-attaque !

Devant l'offensive de Microsoft avec son Windows 95, Apple tente de donner un coup de fouet aux développeurs ludiques sur Macintosh et PowerMac : nouvelles machines, outils de développement performants, approche du marché plus agressive... Ça va chauffer !

TESTS

Maintenant, nous pouvons vous le dire : Thierry faisait également tous les tests, certains rédacteurs peu scrupuleux signant ses articles. Maintenant qu'il est en Lorraine, ils ont dû tester eux-mêmes les produits... enfin, bref, ils débütent et ça ce voit.

PAGE 56

SOLUCE

Comme il testait tous les jeux, il en écrivait également la solution. Du coup nous sommes contraint de faire appel aux lecteurs, mais, bon, pour une fois, le relais se fait dans de bonnes conditions.

PAGE 138

ABONNEMENT

Il a été question un temps de rebaptiser le magazine « Falcoz 5 », mais cela donnait un ton médicamenteux au journal. Vous pourriez donc encore aujourd'hui vous abonner à « Génération 4 », on a échappé au pire.

PAGE 142



HALTE AU FEU !

Sorti depuis près de six mois vous assistez probablement comme tout le monde à une discente en flamme aussi régulière qu'acharnée de ce fameux Windows 95.

Mais mettons d'abord les choses au point. Gén4 n'a aucun rapport avec Microsoft, ni au niveau rédactionnel ni publicitaire et lorsque nous jugeons un produit, nous ne prenons pas en compte des facteurs disons « extérieurs » au dit produit (comprenez qui pourra).

Donc, depuis sa sortie, une grande partie de la presse vocifère après ce système d'exploitation. Après quelques mois d'utilisation j'ai de plus en plus de mal à comprendre pourquoi... Win 95 est après tout une évolution de cet archaïsme qu'était Dos. Est-il condamnable de vouloir faire évoluer le PC vers plus de convivialité et de s'ouvrir ainsi au plus grand nombre ? Certains s'apitroient sur le fait que cet OS évitait déjà sur Apple depuis belle lurette. C'est vrai. Devait-on pour autant refuser d'évoluer ? D'autres fastigent ses hups et ses incompatibilités. À Gén4 nous avons plus que d'autres l'occasion de voir passer un nombre considérable de sorts et nous devons bien avouer que depuis que nous avons équipé nos machines de Win 95, nous n'avons pratiquement plus de problème de mémoire de base, EMS ou XMS à configurer et pas un seul bug... En fait, le « défaut » dont souffre W95 est évident : il sort de chez Bill Gates. Vraiment qu'une même personne réussisse pratiquement tout ce qu'elle tente semble étonner plus mal de monde.

Évidemment, tout monopole est dangereux. Mais ne trouvez-vous pas bizarre que notre pays n'ait pas par un nombre hallucinant de monopoles (France Telecom, EDF, SNCF, ...) soit celui qui hurle au loup le plus fort ? Qu'éprouvons-nous, nous ne saurons trop vous conseiller de plonger sur W95. Pratique, convivial, il est l'évolution indispensable que le PC attendait, même s'il n'est pas parfait.

Nous sommes les premiers à aimer plaisanter sur les péripéties de « Billou », mais il faut savoir où s'arrête la plaisanterie et où commence le dégoût.

Olivier Canou

Il est vrai (après un mois de janvier bien chargé), que nous ne croulons pas sous les nouveautés. D'excellents softs, certes, mais qui datent quand même de quelques mois. Du coup, nous vous avons mis quelques bandes-annonces de produits à venir, histoire de vous faire saliver un peu.

CD-cidé !

DEMOS PC (Dos)

Pour les jeux sous Dos, passez sur votre disque dur (*D:*, généralement), tapez **Go** puis **Entrée**. Après avoir sélectionné un jeu (tapez le chiffre correspondant), celui-ci s'installe sur votre disque dur. Suivez ensuite les instructions ci-dessous.

■ Cadillac et Dinosaurs (Rocket Sciences)

À bord d'une Cadillac, saurez-vous éviter les dinosaures ? Mmmm ? **Installez** : après installation, si le jeu ne se lance pas automatiquement et vous renvoie au Dos, tapez **Cadillac**. **Jouez** : dès le début du jeu, un écran vous énumère toutes les commandes.

■ Destruction Derby (Psygnosis)

Vous voulez froisser de la tôle sans vous prendre un vilain malus ? Une seule solution : Destruction Derby ! **Installez** : après installation sur disque dur, le soft vous demandera de faire une disquette de lancement, si vous refusez, il affiche un message du

genre « vous devez changer vos fichiers Config.sys et Autoexec.bat » et revient au Dos. Essayez de jouer sans modification : tapez **Demo.exe** dans le répertoire **Derby** de votre disque dur.

Jouez : la démo est limitée à une minute de jeu. Écran de commandes disponible dans le menu.

■ Pro Pinball (The web)

La démo tournante de cette excellente simulation de flipper.

Installez : suivez les instructions qui s'affichent lors du retour au Dos.

■ Putty Squad (Acclaim)

Un jeu de plates-formes dans lequel vous incarnez un protoplasme ! Le pied total !

Installez : avant lancement du jeu par **Go**, assurez-vous que vous disposez de 2 Mo de mémoire EMS.

Jouez : utilisez les flèches de direction pour vous déplacer et **Ctrl** pour frapper. La flèche bas vous permet de ramasser les objets. Vous pouvez aussi appuyer simultanément sur **Ctrl** et sur **une flèche de direction**... c'est fun !

■ The Perfect General 2 (QOP)

Un excellent wargame. Menez vos troupes à la conquête des villes ennemies et remportez la victoire.

Installez : répondez à la série de questions qui vous sont posées sous **Dos**. La guerre (virtuelle) peut maintenant commencer !

Jouez : utilisez le bouton de commande **Help** à chaque étape préliminaire. Ensuite, pendant le scénario, passez par le menu déroulant **Game** pour accéder à l'aide de jeu.

■ Transport Tycoon Deluxe (Microprose)

LE jeu de gestion ferroviaire, et en SVGA, s'il vous plaît.

Jouez : pour commencer votre expansion, passez par l'icône **rail** (en haut à droite). Une nouvelle série d'icônes s'affiche alors. Maintenant, nivelez le terrain, érigez deux gares, placez des rails pour les relier puis construisez un dépôt. Cliquez ensuite sur ce dernier pour acheter des trains. **Important** : cette démo ne vous autorise pas la sauvegarde de vos parties.

■ Virtual Pool (Interplay)

La meilleure simulation de billard américain, et cela pour des siècles et des siècles, amen !

Jouez : tapez la lettre de votre choix dans le menu principal. Pendant le jeu, effectuez un clic droit à la souris, **help**, puis **control keys** pour obtenir la liste des commandes. **Important** : la plupart des actions s'effectuent par pression d'une touche et par le mouvement en **SIMULTANÉ** de la souris.

■ Wing Nuts (Rocket Sciences)

Des combats aériens pendant la Première Guerre mondiale... version M.A.S.H.

Installez/Jouez : voir Cadillac et Dinosaurs.

■ Xcom (Microprose)

Jeu de gestion/stratégie, Xcom vous plongera d'emblée dans un périlleux combat contre le péril alien. Un must !

Jouez : tout à la souris. Cliquez sur la case du personnage que vous sou-



▲ Destruction Derby (PC).

THIS MEANS



**VOUS CONTRE LE RESTE DU MONDE...
OU DU MOINS CE QU'IL EN RESTE**

AERO PROSE

DISTRIBUÏT PAR UBI SOFT 28 RUE ARMAND CARRÈ 93108 MONTREUIL CEDEX
+ 3615 MicroPROSE + [HTTP://WWW.MICROPROSE.COM](http://www.microprose.com) + 3615 UBI SOFT +



Créez votre propre complexe industriel militaire. Fabriquez les armes qui vous permettront de repousser les assauts ennemis.



Donnez des ordres précis à vos soldats, unités de chars, avions et hélicoptères. Faites venir des ingénieurs pour la construction de ponts, de quartiers, de bunkers et de tourelles.



Incarnez le commandant des forces alliées du Monde libre et affrontez vos pires ennemis - Crocodile Ghandi, Nagaforce, Mondo Khun.



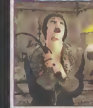
CROCODILE CHANDI

Un integrateur peut évaluer l'efficacité de la Church et d'université (Salinas)



MONDO KHAN

Il se fait appeler
Dedigha Khan. Son
artère transjane
d'autre qu'une
large moquette sans
lenteur de com-
munication.



LA CONTESSA
ANASTASIA
ROUMANOV

Elle est dotée d'un sens l'aspect de la forme. Mais la personnalité rapporte celle d'un chat de gouttière.

TABLE 1. *Continued*

WAR!

c'est aussi une
bande son originale



Disponible sur
PC CD-ROM WINDOWS
en version Française

haitez contrôler. S'affichent alors ses caractéristiques sur la barre de menu (en bas d'écran). Le chiffre sur fond vert indique le nombre d'unités de temps restantes pour cette unité. Chaque déplacement (directement sur le terrain) ou tir (cliquez sur l'arme, dans le menu) réduit cette valeur.

Vous pouvez facilement passer d'une unité à une autre en cliquant sur l'icône **personnage-flèche-personnage**. L'icône **rond barré** vous permettra de passer au tour de jeu des aliens. Pour le reste, à vous les joies de la découverte !

SOUS WINDOWS

Utilisez le Gestionnaire de Fichiers. Pour chaque jeu, suivez le chemin d'accès spécifié. La plupart vous proposeront un fichier d'aide, dans le cas contraire, nous avons ajouté quelques indications sur les commandes de jeu. Pour les films, vous devez avoir préalablement installé une version de Video For Windows (VFW) sur votre PC. Si ce n'est pas le cas, reportez-vous à l'encadré « Installez Video For Windows ».

■ Beavis & Butthead (Loogie Game)

Glaviettez sur les passants. Puéril mais jouissif !

Chemin : Beavis\Bbloogie.exe

■ EarthSiege 2 (Sierra)

La bande annonce, très cinématique, de cette simulation de robot de combat.

Chemin : Earth2\Esiege2a.avi (VFW)

■ Gabriel Night 2 (Sierra)

Le slide show ET le film de présentation de ce remarquable jeu d'aventure.

Chemin : Gab2\Setup.exe (VFW)

■ Knight Moves (Spectrum Holobyte)

Un jeu de plates-formes/réflexion dans lequel vous dirigez un cavalier (comme aux échecs).

Chemin : Knightmo\Knight.exe

■ Silent Thunder (Sierra)

Un petit film qui vous donne un avant-goût de cette simulation aérienne.

Chemin : Silent\Slnthund.avi (VFW)

Installez Video For Windows

- Passez par le gestionnaire de fichier de Windows.
- Ouvrez le dossier Earth2 puis le dossier Indo.
- Double-cliquez sur Setup.exe et suivez les instructions.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom a été contrôlé avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant, aucune garantie ne peut être donnée pour un dysfonctionnement éventuel (surtout sur PC ou sous Windows 95), un quelconque dommage ou une perte de données. GEN4 s'engage à échanger les CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Tout CD défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

GÉNÉRATION 4

Service CD-Rom

5-7, rue Raspail

93108 Montreuil Cedex

Cette offre est valable

jusqu'au 15 mars 1996.

■ The Incredible Machine (Sierra)

Au vu des graphismes, on pense d'abord à un éducatif pour mômes. Non point ! Il s'agit bien d'un authentique jeu de réflexion.

Chemin : Tim\Tmdemo.exe

Jouez : regardez d'abord l'objectif du niveau (fenêtre en bas). Ensuite, cliquez sur les éléments mécaniques qui se trouvent à droite pour ensuite les glisser sur la fenêtre principale.

■ Ultra Pinball (Sierra)

Une minute de jeu sur le flipper « colony » (base spatiale). Géant !

Chemin : Ultrapin\Pinball.exe

Jouez : Ctrl gauche et Shift droit pour les flippers. Curseur bas pour lancer la bille. Soyons concis !

POUR MAC ET POWERMAC

Que les choses soient claires, s'il y a peu d'espace consacré au Mac dans les pages CD-Rom, ce n'est pas parce que nous faisons montre d'un ostracisme forcené mais tout simplement parce qu'il suffit de double cliquer sur une icône après avoir éventuellement fait un détour par un fichier texte (pour les commandes de jeu). Si vous le souhaitez, vous pouvez même copier les démos sur votre disque dur et ainsi obtenir une plus grande rapidité de jeu. Magique !



▲ Transport Tycoon (PC).



▲ Shockwave Assault (Mac).

■ Dark Forces (Lucas Art).

La Guerre des Étoiles à la Doom en démo jouable.

■ Diamonds 3D (Mac Soft).

Sympathique casse brique en trois dimensions. Belle perspective !

■ F/A-18 Hornet 2.0 (Graphic Simulations)

Une excellente simulation aérienne (chasseurs).

■ Foulplay (Armchair Travel Compagny)

Une sorte de Cluedo en vidéo.

■ Full Throttle (Lucas Art).

Une présentation pèche de ce jeu d'aventure/action vrombissant.

■ Rebel Assault 2 (Lucas Art).

L'intro de ce célèbre jeu d'action (qui suit le « 1 » mais précède le « 3 »).

■ Shadow Wraith (Starplay Production)

Cela sonne comme un jeu de rôle. En fait, il s'agit d'un shoot'em up. Consultez le fichier *Readme* si vous avez quelques problèmes lors du chargement.

■ Shockwave Assault (Electronic Arts).

Shoot en 3D dans la lignée de Rebel Assault 2. Un bon conseil : reconfigurez les touches de commande avant de jouer. ■

Et un dossier gavé de sharewares !



L'ECOLE DES ELITES

**INCARNEZ L'ELITE ET
REVIVEZ TOUTES LES MISSIONS
DU CELEBRE LONG METRAGE.
DECOLLAGE IMMINENT!**

**Spectrum
HoloByte**

MICROPROSE

- PILOTEZ LE CELEBRE F-14 TOMCAT.
- RESTEZ EN LIAISON PERMANENTE AVEC LES PILOTES.
- LANCEZ-VOUS DANS DES MISSIONS D'AFFRONTEMENTS DIRECTES OU EN EQUIPIER PAR MODEM.
- VIVEZ UN VERITABLE FILM INTERACTIF.
- RETROUVEZ LA MUSIQUE ORIGINALE ET LES SEQUENCES ANIMEES DU FILM 'TOP GUN'.

DISPONIBLE SUR PC CDROM
Spectrum HoloByte - MicroProse World Wide Web Site
<http://www.microprose.com>
Distribué par Ula Soft, 25 rue Armand Carrel, 93100
Montreuil • 3615 MICROPROSE

© 1995 Paramount Pictures. All Rights Reserved. TOP GUN is a
Registered Trademark of Paramount Pictures. MicroProse Authorised User.



MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM

WING COMMANDER

NEW

The Price of Freedom



EXCEPTIONNEL !!

La toute dernière aventure épique d'Origine : un jeu d'acteur d'une rare intensité ! Un scénario riche et complexe, un plus grand contrôle des missions et du déroulement de l'histoire !



CYBERIA II

Un moteur de jeu révolutionnaire pour les combats, qui vous plonge au cœur de l'action, au cœur des pilonnages d'artillerie et des affrontements au corps à corps ! Un jeu qui vous maintiendra en état d'alerte permanent !

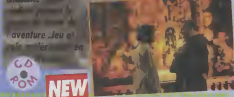


NEW



GABRIEL KNIGHT 2

Un fabuleux jeu d'aventure écrit et réalisé par Jane Jensen. Plus de 30 lieux différents et 1000 décors créant une atmosphère unique.



NBA LIVE 96

Le dernier né de la gamme EA Sports ! Avec NBA Live 96, vous vivez une expérience exceptionnelle grâce à plus de 40 nouvelles caractéristiques et de nombreuses améliorations apportées au jeu.



NEW

SWAT

Devenez membre de l'un des corps d'élite les plus prestigieux de la police américaine : Les SWAT. Vous devrez apprendre leurs techniques, le maniement de leurs armes, et remplir des missions intenses.



HIT

TOP GUN



Avez-vous ce qu'il faut pour être un "TOP GUN" ? Une expérience interactive et une simulation de vol exceptionnelle. Une réalisation Microprose, le Maître en la matière.

TERRA NOVA



Une réalisation "Looking Glass" les auteurs de la simulation de vol Flight Unlimited. Vous participez à des combats terrifiants dans une armure d'un autre monde.

THIS MEANS WAR



Vous voulez la guerre ? Vous l'avez ! This Means War vous propose, au travers d'une longue campagne post-apocalyptique, de mettre à l'épreuve vos talents de général et de persévérance, en tirant le meilleur parti d'un choix d'unités démentielles !

CONQUEROR



Un monde inquiétant d'antiques et combats du Moyen Âge : une époque où les liens ne se gagnent pas seulement sur les champs de bataille, mais aussi en complétant et en réglant ses comptes lors de tournois.

Des Promos d'enfer sur des centaines de jeux PC CD ROM

FIFA 96



La Nii des Hits sur votre PC Compatible ! Une qualité de jeu exceptionnelle, un graphisme exceptionnel : INDISPENSABLE !!

SCREAMER



Un superbe jeu de courses de voitures : les programmeurs de Griffin ont créé le jeu virtuel de jeu d'arcade qui privilégie l'action et une fluidité sans pareil !

WARCRAFT 2



Une suite de Warcraft véritablement révolutionnaire ! Les arcs s'ajoutent aux héros et à l'équipement. C'était l'enseignement du 1er Warcraft. Aujourd'hui, ils remettent ça, dans le style guerre totale.

4 nouveaux MICROMANIA !

C'est la fête dans tous les Micromania du 17 février au 17 mars 96 !!



Houlà ! Je vous demande souvent de m'écrire, mais là, c'est trop ! J'ai n'ai pu retenir que quelques lettres. Je pourrais m'excuser auprès des oubliés de cette sélection mais, bien sûr, c'est non. Être Teignard ou pas, telle est la question.

Je veux mes pourcentages !

Salut Gen4, salut le Feignard (tu as vu ? J'ai pensé à la majuscule), lundi 4 décembre, dans ma boîte au lettre est arrivé une grande enveloppe marron. J'ouvre. Ô joie, il s'agit de mon nouveau Gen4. Tiens, ils ont changé de formule... Ah ! Une boîte en plastique pour le CD. Bonne idée, qui serait meilleure encore si l'emballage en question n'avait pas été cassé pendant le transport... Passons au reste, pas de gros changements pour la couverture, le nouveau look du sommaire est bien. Le Feignard ? Ouf, il est encore là, ses morceaux choisis aussi. Les rubriques News, Pions et dés, BD et Previews ne semblent pas non plus avoir disparues, tant mieux ! Intéressons-nous aux tests maintenant... Mais, mais, mais, où est passé le pourcentage représentatif de la qualité du jeu ? Que font là ces étoiles insignifiantes ? Ecccœur je referme mon Gen4 et prend la ferme résolution d'écrire une lettre de protestation... Je présume que tu as maintenant saisi le but de ma lettre, Feignard. Au cas où tu

n'aurais pas été convaincu par ce témoignage poignant de vérité, voici les raisons de mon indignation : d'accord avec Olivier sur le fait que deux jeux ayant 84 % et 85 % se valent à peu près (quoique) cependant deux jeux méritant respectivement 50 % et 69 % recevront l'un comme l'autre la note peu glorieuse d'une étoile, ce qui les met sur un pied d'égalité alors que 19 % les séparaient. Mais il y a pire : un 94 % et un 95 % sont séparés d'une étoile... Exactement comme un 50 % et 79 % ! C'est anormal et c'est pourquoi je demande fermement et solennellement le retour des pourcentages !

Après ces reproches sévères mais justes, je voudrais te poser, cher Feignard, quelques questions qui me hantent :

1. Possesseur d'un 486 DX2-66 évolutif, j'hésite entre faire évoluer mon ordinateur au Pentium ou bien acheter une 3D-Blaster (ne roulant pas sur l'or, j'aimerais que tu tiennes également compte de l'argument « prix »). Conseille-moi ô Feignard.

2. Étant fan de jeux d'aventure en général et de Gabriel Knight en particulier, j'aimerais que tu me

renseignes un peu plus sur The Beast Within : peut-il raffer la première place du top aventure ? Fonctionnera-t-il sur mon ordinateur ? Sera-t-il meilleur que Under a Killing Moon ? Que The Riddle of Master Lu ?

3. Comme je l'ai dit plus haut, je possède un PC cependant il ne marche pas, dois-je le brancer ? 4. Cela fait maintenant un mois que j'essaie de lire le CD de GEN4, rien à faire, mon lecteur « A » : » ne le reconnaît pas. Que dois-je faire ?

5. Quel est ce « Fenêtres 95 » dont tout le monde parle ? Voilà, c'est tout, salut et merci d'avance Feignard.

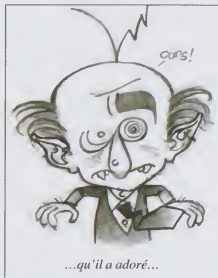
Loïs, un lecteur mécontent (Haut-Garonne).

Mon petit Poïs, ah, les étoiles... gros problème, les étoiles ! De nombreux lecteurs sont très contents de ce changement de système de notation. Toi pas. J'ai déjà eu l'occasion d'aborder le sujet dans le précédent numéro, je me contenterai donc d'en reprendre l'argument principal : ce type d'évaluation correspond mieux à la façon dont nos lecteurs « traduisaient » l'ancien système de notation. Toi même, à moins d'être un obsessionnel de la pire espèce, j'imagine que tu ne prétais pas plus d'intérêt à un soft ayant obtenu 69 % qu'à un autre ayant eu 50 %. C'est donc uniquement dans l'intention de nous gaver les truffes que tu revendiques comme un forcené. Et je te comprends, tu estimes sans doute que seule la polémique est instructive (à défaut d'être toujours constructive). Tu

as raison. Confucius disait de la controverse « qu'elle nimbe la pensée de multiples éclairages et sa lumière révèle les choses plus qu'elle n'aveugle l'individu » (en fait, c'est de moi, mais je vomis ce genre de petites phrases creuses, je préfère donc en attribuer la paternité au vieux Fucius). Personnellement, si je sélectionne plutôt des lettres critiques, ce n'est pas par goût pour les belles conversations... mais plutôt parce qu'on ne peut pas être méchant avec un lecteur qui vous dit des gentillesse, or je préfère être méchant, j'aime ça, la méchanceté. Tout petit déjà, j'étais chavue et méchant... et le temps n'a rien arrangé. Tu comprendras dans ces conditions que tes questions techniques et « soft-tesques », peu sujettes à agression scripturale, m'incommodent presque autant qu'un étron sous la semelle. Mais je vais quand même te répondre. Moins, pour te sauver des eaux troubles de la perplexité. 1. En « upgradant » ton 486 en Pentium, tu pourras bénéficier de performances accrues (traitement de données et affichage) quelque soit l'application. Par contre, la 3D-Blaster n'améliorera que la rapidité d'affichage de ton 486, et cela uniquement pour les jeux qui gèrent des polygones en 3D (Hi-Octane, Magic Carpet, etc.) et ont été optimisés pour cette carte accélératrice. Or comme ce type de jeux est encore assez rare, l'achat d'une 3D-Blaster me semble, à l'heure actuelle, un peu prématuré. Bref, soit tu passes au Pentium, soit tu attends. 2. Si tu ne coupes pas acquérir The



Le Teignard tient à vous dire...



...qu'il a adoré...



...The Beast Within !

Beast Within après avoir lu le test de Duong, c'est que tes neurones jouent au yo-yo. Compte et recompte le nombre d'étoiles, il y en a cinq !

3. Surtout pas, les écrans éteints fatiguent moins les yeux.

4. Forcer avec un marteau ou, à défaut, élargir ton lecteur de disquette à l'aide d'un cutter.

5. Une future rentée pour Billy the King, qui, il faut le reconnaître, n'est pas la moitié d'un Kong (arf, arf). ●

Les filles sont nulles

Salut Le Teignard, j'ai pris ma plus belle plume pour t'écrire. J'avais acheté un numéro de Gen4 il y a deux ans de cela mais cela ne m'avais pas emballé. Et là, au début novembre, j'ai retenté l'expérience : super ! Ce que j'aime surtout, c'est votre humour, vos petites phrases déliantes. Néanmoins, ne nous volons pas la face, je ne vous écris pas uniquement pour vous féliciter : j'ai un problème. J'ai un ordinateur un peu pourri : 486 SX25 - 4 Mo de Ram (vous voyez le tableau !) et je veux en acheter un nouveau. Mon budget est très limité : 12 000 F max. Mais je ne sais que choisir (c'est la cause de mon émoi !). J'ai pensé à un Pentium 100 Mhz 8 Mo de Ram (est-ce suffisant ou il faut un 120). Je le veux, bien évidemment, multi-média : CD-Rom 4X, c'est bien ? Kesako : carte mère VLB/Pentium/PCI. Que choisir ? J'suis qu'une fille, j'pige que dalle ! Voilà, c'est fait. Par pitié, conseillez-moi !

J'en appelle à ta bonté d'âme pour cette dernière question : existe-t-il des magasins qui rachètent les vieux PC ?

Gaëlle (Hauts de Seine).

Hello, you !

Excuse le titre un poil provocateur, mais en fait, je ne fais que traduire tes propos... j'ai cru halluciner ! Ah, bravo, accepter et relayer des modèles misogynes typiquement masculins, c'est du propre ! Qu'entends-tu par « je ne suis qu'une fille », ferais-tu partie d'une quelconque sous-humanité ? Arrête de nous sortir du « pitié ! » et relève la tête, rognitdju, des femmes se sont battues pour leur émancipation, alors évite de nous la jouer « ravissante idiote », c'est complètement dépassé (ou presque) ! Même chose, selon toi, tu devrais ne rien comprendre aux PC parce que tu es une fille. Sors de tes illusions sexistes, ma grande ! Des tas de mecs n'entraient que pouic au monde de l'informatique, alors que de plus en plus de femmes s'y intéressent, et cela sans heurt. Qu'on soit homme ou femme, si on est motivé, on apprend. Certes, des stéréotypes sociaux (en déclin) veulent que les femmes et la technique ne fassent pas bon ménage, mais qu'une femme y s'inscrive, cela me choque un peu, beaucoup, passionnément, à la folie... Quoi, ta lettre, c'était de l'humour ? Mais je m'en tape complètement. Adeptes inconditionnels des trois

« B » (borné, buté, bavard), je ne rate jamais une occasion de polémiquer. Bon, cela dit, revenons à tes questions. Pour le Pentium, choisis évidemment le plus haut en fréquence dans tes limites budgétaires, mais n'oublie pas d'inclure dans le prix un lecteur CD-Rom 4X (suffisant) et une carte son (SoundBlaster 16 ou, plus risqué, compatible SB16). Quant à la carte mère, sache que tous les Pentium sont équipés d'une carte PCI (le VLB est donc amené à disparaître) et que, par conséquent, la question du choix ne se pose pas vraiment. Dernier point, tu peux essayer de revendre ton PC auprès de n'importe quel magasin mais sauf offre spéciale genre « on vous reprend votre vieux micro et vous nous en achetez un neuf avec remise », il est peu probable qu'ils acceptent. Voilà, voilà... non, ne pleure pas, oublie ce que j'ai dit plus haut, tu sais, c'est rien, je plaisante... merde, à chaque fois c'est la même chose, j'sais pas parler aux femmes. ●

Mac Power

Monsieur,

je suis formateur dans un lycée et prise également l'aspect ludique de l'informatique, à la fois sur PC et sur Mac (Power Mac).

Dans votre revue Gen4, on ne trouve pratiquement que des articles sur les jeux PC en previews, tests ou soluces ! De grâce, halte à la pensée unique ! De nombreux jeux sortent sur Mac et sont aussi jouables sur Power Mac que sur Windows. De plus, ils s'ouvrent plus facilement par double-clic sans aller chercher dans le gestionnaire de programmes de Windows 3.1. Mettez-nous des jeux sur Mac et, au moins, signalez que de nombreux jeux sont sur les deux plates-formes : Dark Forces, Rebel Assault I et II, Doom 2, Full Throttle, The Dig, Marathon I et II, etc.

Jouez le jeu de la diversité, non à la plate-forme unique. Ne faites pas trop de pub pour Bill Gates et Microsoft (Windows 95 nous « rabat les oreilles » en copiant l'interface du Mac), il n'en ont pas besoin, en attendant le retour de l'Amiga !

Meilleures salutations.

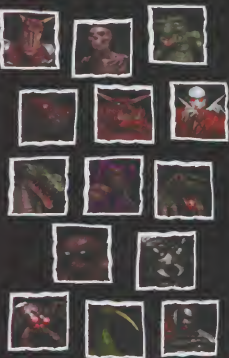
Alain (Côtes-d'Armor).

Monsieur,

suite à votre lettre, nous avons le regret de vous faire savoir que vos revendications n'ont pas été retenues et cela malgré leur légitimité. En l'état actuel de la situation, il faut en effet reconnaître que la plupart des jeux micro sortent d'abord sur PC puis sont ensuite adaptés sur Mac. Dès lors, il ne nous paraît pas raisonnable de consacrer six pages pour un jeu dont nous avons déjà fait la critique sur PC, et cela au détriment de nouveaux produits. Cela dit, dès qu'un jeu sort d'abord sur Mac, vous conviendrez aisément avec nous qu'il fait alors l'objet d'un article complet et circonstancié. Nous pensons évidemment aux « Guignols de l'info » dont vous aurez le plaisir de découvrir le test dans les pages qui suivent.

Gissez-vous dans la peau d'une multitude de créatures diaboliques

Massacrez tous les aventuriers téméraires qui se risquent dans votre donjon.



DUNGEON KEEPER



QU'IL EST BON D'ÊTRE MECHANT !

BULLFROG



TÉLÉGRAMMES

À Frédéric N.

Ok, la Belgique, c'est bien... mais sur quatre pages, c'est long.

À Nicolas.

Le processeur de ton ordinateur (CPU) est une sorte de petite araignée carrée qui s'enfiche sur la carte mère. Pour « upgrader » ton 486 SX en 486 DX2, il te suffit de changer ce CPU. Par contre, pour passer au Pentium (technologie « 586 »), il faut, en plus, changer de carte mère.

À Yolheja.

La sortie de la carte M2 conditionne l'avenir de la 3D0. Cette console deviendra alors une vraie bête à cornes susceptible d'intéresser les développeurs (64 bits, 10 coprocesseurs dédiés aux graphismes, MPEG inclus).

MORCEAUX CHOISIS

➤ Avec un coup de bol, je serai peut-être publié en 2255. Même pas, le prochain tirage au sort du courrier aura lieu en 3027.

➤ Je pense que vous ne publiez pas ma lettre, car il faut être un peu « lèche-cul ». Bien vu ! Dans ta lettre, il est même évident que tu préfères jouer les « pisse-froid ».

➤ S'il n'y avait pas des mecs contentieux dans mon genre... Ton côté contentieux, plutôt administratif ou commercial ?

➤ Je sais combien les pubs sont nécessaires, mais avez-vous besoin de tant de ressources financières que ça ? Nous n'avons pas de façon à recevoir de la part d'un type qui a vendu sa petite sœur à une boucherie chevaline (on s'est renseigné).

En vous priant encore de nous excuser pour cet exercice de style sans imagination, et bien sûr, dans l'attente du retour de l'Amiga, veuillez agréer, Monsieur, l'expression de nos sincères salutations (poil au menton). ●

Taylorisme

Cher Gen4, les critiques que je formulerais à l'encontre de votre magazine ne sont pas toutes positives : tout d'abord, j'ai reproché depuis la nuit des temps une flagrante partialité en faveur des simulations et des jeux de rôle. Je m'explique ! J'entends par simulations, les simulations sportives, les pures et dures. En effet Sensible Soccer ne m'a jamais enchanté : sprites riquiquis, ballon mal contrôlé, bêtises trop faciles... Pourquoi n'avez-vous jamais parlé de Fifa International Soccer en tant que référence dans un test, alors que Sensible Soccer, oui ! Quant aux jeux de rôle, ne tournons pas autour du pot : 98 % à Ultima VIII : honteux. Pas moins d'un P90 pour jouer tranquille et des énigmes trop souvent illogiques : bref 70 % et encore.

Tout cela pour souligner l'absence de l'arcade dans vos lignes, alors qu'elle représente une part importante du marché.

D'autre part, les tests sont trop souvent confiés à des testeurs non qualifiés pour le genre, d'où mon conseil de diviser votre magazine en parties (aventure, sport, rôle, réflexion, simulation, stratégie) et de faire de même avec les équipes de testeurs. Cela entraînerait une spécialisation du testeur donc une meilleure approche des nouveaux softs.

Au fait, ce serait sympa de m'envoyer quelques versions bêta de vos jeux car je suis le rédacteur du journal du lycée, rubrique jeux vidéo et cela me filerait un vrai coup de main pour être plus à l'heure. Amin (Tunisie).

Cher confrère, disons tout de suite que tu peux faire une grosse croûte bien épaisse sur les bêta-versions. D'abord parce que, contrairement au menu annoncé, tu n'as que des critiques à formuler (et ça fâche). Ensuite parce que les éditeurs ne nous prêtent lesdites versions bêta qu'en échange d'un contrat écrit suivant lequel nous nous engageons, entre

autres, à ne jamais prêter le soft, crainte du piratage oblige. Pour l'accusation de partialité dont tu nous accuses, tu te reporteras à la réponse faite ci-dessus par Éric, nous gagnerons ainsi un peu de place dans ces quelques pages de courrier bien tassées. Abordons plutôt la proposition de spécialiser les testeurs. Selon toi, elle permettrait de palier l'incompétence crasse dont nous faisons preuve lors des tests de certains produits. Nous pensons unanimement que ta volonté de rationaliser notre travail n'est, paradoxalement, pas très raisonnable. Pour commencer, sache que ceux qui ont fait les tests de Sensible Soccer et Ultima VIII sont des fous de ce type de produit, voire des spécialistes, preuve que la bonne connaissance d'un genre de jeu ne dispense pas de préférences « affectives ». Il semblerait en effet qu'un soft diffère sensiblement d'une machine à laver et ne relève pas d'une batterie de tests techniques. Sauf exception, il est rarement bon ou mauvais en soi. Par ailleurs, nous aimons pratiquement tous les jeux et nous ne pourrions pas résister longtemps à l'appel du suicide si nous ne devions tester que le même type de soft. À ce sujet, je te rappelle que l'industrie elle-même a abandonné la spécialisation du travail introduite par Taylor. Elle sclérosait les ouvriers et inhibait l'émergence de toute compétence ! Seul intérêt (mais quel intérêt !), avec un ou deux tests à faire par mois, nous pourrions glander sagement le reste du temps (à la lecture de ta lettre, Olivier a failli s'étrangler de rage). Allez, salut quand même, et bonne continuation pour ton zine. ●

Partial, moi ?

Salut, mon grand Gégé (n4), tout d'abord, je vous salue une bonne année 96 et je vous dis bravo pour votre magazine qui, non content d'être grandiose, parvient à s'agrandir encore. Quoique que je préfère un Gen4 de 150 pages avec Kid Paddle à un de 200 sans lui ! Mais trêve de blabla, si je vous écris, c'est pour que votre magazine soit « GRANDIOSE » et plus seulement « grandiose ». Vous voulez des idées, il paraît, ben, en voilà déjà deux. J'ai lu que vous aviez passé beau-

coup de temps à vous amuser à Warcraft en réseau (bande de... !), je pense que ce serait une bonne idée de nous montrer un résumé illustré d'une partie, ou mieux, d'un tournoi de toute la rédaction pour qu'on se fasse une idée du plus habile. Vous pourriez le mettre à la place de rubriques dans le genre BD ou Ciné. Je vais peut-être me faire gueuler dessus mais je suppose qu'il existe des revues spécialisées pour ça.

Vous pourriez aussi faire un Top10 abonnés. Je m'explique. Les lecteurs qui sont abonnés depuis le plus longtemps seraient affichés (avec un petit cadeau, mensuel ou pas, à la clef), ce qui dissuaderait certains lecteurs de mettre fin à leur abon... (je ne vais pas blasphémer), et tout le monde serait content !

Une petite remarque sur le test d'IndyCar Racing 2 (n°83). Je considère ce soft comme une simulation et non une vulgaire « course automobile » comme vous le qualifiez pour le genre. C'est à croire que vous ne le différenciez pas de Screamer, qui semble être plutôt du genre arcade ! Éric en parle comme un jeu d'action raté alors que c'est peut-être justement une simulation réussie. Quand je vois qu'il ne parle que de crashes, je l'imagine très bien à 300 km/heure à l'entrée d'un virage en épingle, puis s'étonner de heurter le mur et de ne pas pouvoir continuer la course. C'est une indycar, Éric, tu n'es plus dans Screamer où ta « Hammer » peut faire dix tonnes, retomber sur ses roues et continuer comme si de rien n'était (il a probablement testé IC2 juste après Screamer). Alors soit on fait tester les jeux par un « fan » qui reconnaîtra les vrais défauts, soit les testeurs font un effort d'objectivité. Encore heureux que le contre-avis de Didier rehausse la note d'intérêt. Que Éric ne le prenne pas mal (Ndlr : trop tard), je n'ai rien contre lui mais je ne lis que les tests qui m'intéressent le plus et il se fait que c'est lui qui s'en occupe. Je vais vous laisser mais j'ai encore une petite question à poser : pourriez-vous m'expliquer clairement comment se servent des fichiers WAD d'Heretic (Génération 4 n°77) parce que je n'y comprend que rien-dalle-du-tout ! Jean-Marc (Belgique).

3 modes multi-joueurs démoniaques

**Maître du donjon
contre Aventuriers,
Maître contre Maître
et Combat à mort.**



DUNGEON KEEPER



**QU'IL EST BON
D'ÊTRE MECHANT !**

BULLFROG

Cher Jean-Marc,
merci pour tes compliments, ils nous vont droit au cœur. Merci pour tes suggestions, elles iront tout droit... à la poubelle. Non, j'exagère, la première proposition (comptendu de parties en réseau) est une excellente idée que nous mettrons peut-être en œuvre dans les prochains numéros. Pourquoi « peut-être » ? D'abord, pour des problèmes de temps d'accord, nous jouons beaucoup mais il nous arrive d'écrire aussi. Ensuite, parce que les photos d'écran et le texte devront toujours permettre au lecteur d'appréhender ce qui différencie fondamentalement une partie en réseau d'une autre en solo : la passion, les hurlements, les injures, la haine, bref, le fun... Or, rendre compte régulièrement, et par écrit, d'une expérience qui doit avant tout « se vivre » est plutôt contradictoire dans les termes. Enfin, et c'est le principal obstacle, Olivier n'acceptera jamais de figurer dans le Top Nullos d'une partie en réseau (ce qui, l'admetts, ne serait pas le cas à Warcraft 2). Par ailleurs, tu suggères la suppression pure et simple des rubriques BD et Ciné. Tu as probablement remarqué que celles-ci ne sont plus là depuis déjà plusieurs numéros, ce qui ne veut d'ailleurs pas dire qu'elles ne reviendront pas puisque de nombreux lecteurs demandent leurs réintégration. Parlons maintenant de ta seconde proposition, elle m'a bien fait rire. En effet, tes dix plus vieux abonnés, sauf désistement, seraient toujours les mêmes... et recevraient donc tous les mois un p'tit cadeau (tu ne serais pas abonné depuis le numéro 1, par hasard ?), une bonne raison pour ne pas mettre fin à leur abonnement. Par contre, les nouveaux venus feraient tinter tous les mois, et, à moins de nous faire un remake des « dix petits nègres » en trucidant les heureux bénéficiaires de ce Top 10, ils ne devraient pas être enchanté par ton projet. Bref, contrairement à ce que tu dis, tout le monde ne sera pas content.

Abordons maintenant tes critiques à l'encontre d'Éric, beaucoup trop partiel selon toi. Quand je lui ai montré ta lettre, il a hurlé très fort et m'a demandé poliment (et avec un fusil à pompe) la permission de te répondre lui-même. Il a ajouté qu'il allait te lacérer le verbe, te déstructurer le scriptural, te piétiner la prose, t'écraser sous le poids de son argumentation... bref, il a utilisé des mots que j'aime entendre. Je lui laisse donc la parole. « Bon, je vais attaquer bille en tête : l'objectivité, je m'en contrebats puissamment les châtaignes. Dès l'école, on nous suggère qu'elle est une sorte de Graal de la pensée rationnelle et, de ce fait, nous passons tous par une phase durant laquelle "ne pas être objectif" constitue l'insulte suprême. Tu sembles être en plein dedans. Demain, tu découvriras à ton tour que ce terme n'est qu'une vue de l'esprit, bref, qu'être subjectif... "ce n'est pas sale". Au regard de tes remarques, j'irai même plus loin : nous ne ferions pas correctement notre travail de testeurs si nous n'étions pas subjectifs. En effet, effectuer la

critique d'un soft ne passe pas exclusivement par une froide description de ses caractéristiques "techniques" ou "artistiques", mais exige également que nous, testeurs, rendions compte de notre "feeling" vis-à-vis du produit. Pour prendre un exemple, si je me contente de décrire Myst, le lecteur n'aura aucune raison particulière de s'enthousiasmer ou de le rejeter. Par contre, si je dis en quoi ce soft m'a "bouleversé" (en étant donc plutôt subjectif), il saura immédiatement si ce jeu peut lui plaire ou non. J'insiste sur le "ou non", car il est tout à fait possible que mon engouement ne trouve aucun écho chez lui. Il aura tout simplement confronté sa propre subjectivité à la mienne. Ceci est également valable lorsque je dis que IRC2 n'est pas "fun". Certains me comprendront et éviteront soigneusement d'acheter ce jeu. D'autres (comme toi) considéreront à juste titre que je suis du genre à préférer faire "vroum vroum" sans me prendre la tête. Ils pourront alors s'arrêter sur les nombreux éléments de descriptions qui sont dans le test, jugeront sans doute que IRC2 est une excellente simulation, et courront acheter le soft. Reste le problème de la note, que tu estimes injuste car là encore, trop "subjective". Mais, d'après toi, pourquoi tout rédacteur peut-il écrire un contre-avis s'il le souhaite ? Pourquoi un tableau de notation global a-t-il été instauré (tous les rédacteurs notent tous les softs du mois) ? Pour nuancer l'évaluation du testeur ! De ce point de vue, tu pourras constater que nous avons des "subjectivités" voisines, ce qui ne signifie pas pour autant que nous soyons dans le vrai... mais quand même ! ». Ça y est, c'est fini ? Ouais, parce qu'avec tes histoires de subjectif / objectif, tu nous as quand même pas mal ennuyé, vieux. J'ignore où tu as appris à être aussi soporifique, mais là, tu atteins des sommets. Bon, tu es toujours là, Jean-Marc ? Oui, donc, pour tes Wads, tu dois copier les fichiers « Wad » dans le répertoire de ton jeu Heretic (sur disque dur), taper ensuite « heretic », un espace « - », et le nom de ton fichier (genre « dushmoll.wad »), puis appuyer sur la touche « entrée/return ». Ça marche ! Je précise quand même à tout hasard que les Wads ne fonctionnent pas avec la version shareware d'Heretic (version complète nécessaire). Tchao, bye, bye ! ●

Vous êtes coincé dans un jeu ?
N'appellez plus, n'écrivez plus à
la rédaction. Tentez plutôt
votre chance au 3615 Gen4 ou
au numéro de téléphone suivant :
36 69 53 89. Sachez que
certains éditeurs possèdent
aussí un service « sauvetage »,
renseignez-vous en dernier
recours ou prenez votre mal en
patience jusqu'à la publication
d'une solution dans Gen4.

Pentium : toujours plus haut...

On pensait qu'Intel s'était calmé depuis l'annonce du Pentium Pro... Pas du tout ! Intel continue à étoffer sa gamme Pentium avec deux nouveaux processeurs encore plus rapides, à 150 et 166 Mhz. Vous qui étiez si fier du Pentium 90 que l'on vous a offert à Noël, il se pourrait bien qu'il soit dépassé d'ici le milieu de l'année !



C'EST MAINTENANT officiel depuis le tout début de l'année, les Pentium cadencés à 150 et 166 Mhz sont disponibles sur le marché. Contrairement à leur politique habituelle, qui consistait à annoncer trois mois à l'avance la sortie du processeur puis ensuite de le distribuer au compte-gouttes, histoire de bien nous faire baver, les P150 et P166 sont apparemment déjà arrivés chez les grossistes et autres constructeurs de PC. Ces derniers n'attendaient en fait que l'annonce officielle de la part d'Intel avant de se ruier à la curée : Dell, DEC, Hewlett Packard, NEC et Unisys ont aussitôt annoncé l'arrivée imminente de serveurs et de PC multimédia basés sur ces processeurs.

Les prix annoncés sont respectivement de 749 et 547 dollars pour le P166 et le P150 tout nus, soit environ 3 700 et 2 700 F, soit beaucoup plus cher une fois que les distributeurs auront chausés leurs paires de palmes pour les faire passer de notre côté de l'Atlantique. On peut s'attendre à ce qu'Intel inonde littéralement le marché en 1996, avec une production prévue de 50 millions de processeurs Pentium, soit le double de l'an dernier. C'est très bien tout ça, on est super heureux pour Intel, mais quelles seront les incidences pour nous, les joueurs ?

Dès fin 1996, le PC « standard » devrait tourner autour d'un P133 avec 8 Mo de Ram, le haut de gamme se situant alors à 150 ou 166 Mhz avec 16 Mo. Du même coup, les P100 et P120 deviendront l'entrée de gamme, tandis que le P90 et en dessous disparaî-



Des Pentium sur Mac ?

Apple annonce la présentation au MacWorld Expo de cartes périphériques équipées de microprocesseurs Pentium et Cyrix 586, prévues pour fonctionner sur les PowerMac à base de cartes PCI. Soit tout pareil que sur les cartes PC pour Pentium. Jusqu'ici, les PowerMac n'offraient au mieux que des cartes périphériques à base de 486 DX2 66. D'un autre côté, la petite guéguerre entre Apple et Microsoft continue, ce dernier refusant d'accorder la licence de son dernier soft évangéliste (comprendre Windows 95).

Du coup, les acquéreurs de ces cartes devront se fournir la Bonne Parole de Billou séparément. Mieux encore, la licence pour Windows 3.1, qui a expiré fin 95, n'a pas été renouvelée par Microsoft. Comme quoi, on a beau tenter d'évangéliser le monde entier, on peut être mesquin. ●

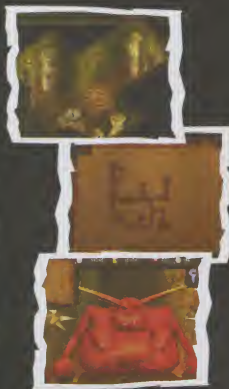
tront tout simplement des chaînes de production ! Seconde incidence, on peut s'attendre à une baisse imminente des Pentium 60 à 133 dans les semaines à venir et encore une vers le milieu de l'année quand les 150 et 166 se seront installés sur le marché. Pour l'utilisateur micro-ludique (c'est nous, ça), le tout est de déterminer si les éditeurs se baseront sur ces perspectives idylliques (pour Intel en tout cas) ou les réalités du marché pour déterminer la puissance nécessaire aux jeux et autres produits multimédia à venir ! Quoi qu'il en soit, le Pentium garde apparemment de beaux jours devant lui, du moins jusqu'en 1997. Mieux encore, il semble-

rait que le P166 se montre à la hauteur du Pentium Pro, pourtant cadencé à 200 Mhz ! En fait, à cette heure, Intel ne semble pas vouloir faire du Pentium Pro son cheval de bataille, et devrait le cantonner au moins pour l'année à venir dans le domaine professionnel. On respire un peu, du moins jusqu'à l'apparition possible d'un « Pentium multimédia », équipé d'instructions et de circuits dédiés qui devraient booster les capacités audio, graphiques et vidéos des PC. En bref, si vous espérez une trêve dans la course à l'armement sur PC, 96 promet en fait une avalanche de remises en question pour nos chères plates-formes multimédia ! ●



Construisez votre propre donjon.

Contrôlez l'action à partir de trois angles de vue différents.



DUNGEON KEEPER



QU'IL EST BON D'ÊTRE MECHANT !

BULLFROG

Mon cheval pour Le Royaume !

Sierra On-line met en route sur Internet un jeu de rôle appelé « The Realm ». Avec une interface entièrement graphique, The Realm est le premier dans son genre à proposer sur le Net vos aventures en temps réel, en commun avec d'autres joueurs. À votre guise, vous pourrez faire de nouvelles connaissances dans la taverne du coin, ou vous lancer dans une quête seul ou avec un groupe d'aventuriers. Bref vous pourrez faire vivre votre personnage comme vous l'entendez dans ce nouvel univers virtuel ! Pour jouer à The Realm, un 486 DX 50, Windows 3.1/95, une carte vidéo SVGA, 8 Mo de Ram et un modem acceptant un taux de transfert de 9 600 bauds vous seront au minimum nécessaires, sans parler bien sûr d'une adresse IP. Dans un premier temps, seule une version bêta sera mise à disposition, permettant de jouer gratuitement pendant quelques mois, le temps pour Sierra d'évaluer le produit final. Vous pouvez d'ores et déjà vous inscrire pour recevoir la version bêta à l'adresse suivante : <http://www.realmserver.com/>. Bien entendu, nous vous donnerons nos premières impressions dès que la partie pourra commencer ! ●



La traversée du désert

Le CES, le fameux salon qui s'est tenu en janvier à Las Vegas, semble attirer de moins en moins d'éditeurs de jeux vidéo, qui se plaignent d'être relégués dans les plus sombres alcôves du salon par les organisateurs. Ainsi cette année, des boîtes comme Spectrum-HoloByte, EA, Sega, Activision, Access, Nintendo et Creative Labs étaient absents. Malgré tout, nous ne manqueront pas de vous faire un compte-rendu complet des éventuels événements du salon par notre petit envoyé spécial Didier Latil lui-même, du moins si son attention n'est pas distraite par une petite grève à réprimer sauvagement ! Plus sérieusement, des rumeurs courent selon lesquelles l'E3 pourrait ouvrir un salon d'hiver à New York, et ainsi mettre d'accord toutes les sociétés concernées par le jeu vidéo et micro. Et tant pis si Stéphane voulait profiter du prochain CES pour acheter en passant un radio-téléphone pour sa Ferrari. ●

FOU d'images

Sybox propose dans la collection « Culture Micro » le titre Fou d'images, recueil présentant les techniques vidéo, photo numérique et images de synthèse sur PC. Bien présenté et fourmillant d'illustrations de bonne qualité, ce livre vous propose de faire un tour d'horizon de ces nouvelles techniques, sans avoir peur, le cas échéant, de vous plonger dans les arcanes de leur conception. Ainsi vous saurez tout sur la genèse des graphismes de jeux comme Wing Commander 3 ou Lost Eden, entre deux immersions dans les finesses du mode de compression vidéo MPEG ou de la création de scènes 3D en images de synthèse. On aurait apprécié, pour 200 F, un CD-Rom d'accompagnement contenant toutes ces images, pour pouvoir les manipuler plus à loisir. Malgré tout, Fou d'images reste une excellente introduction à l'image dans l'univers du multimédia. ●



Deux vers pour le prix d'un

Précision de dernière minute : Earthworm Jim 2, testé dans ce numéro sous Windows est également distribué par Unisoft sous Dos... avec le premier volet ! Le tout pour environ 330 F. ●

Command & Conquer : Covert Operation

Pour les vétérans qui ont déjà massacré du GDI ou du NOD à ne savoir qu'en faire, Westwood devait sortir (ce mois-ci, si tout va bien) un Mission Disk appelé « Covert Operations ». On vous prévient, les missions devraient être encore plus difficiles, et le CD-Rom inclura aussi de nombreux scénarios supplémentaires multijoueur. Par contre, toujours pas de nouvelles d'un éditeur de missions... Malgré tout, on en salive d'avance, et voilà qui aidera à patienter avant le deuxième épisode de C & C, hypothétiquement appelé « Soleil Tibérien » (vous savez, celui dont ils font la pub à la fin d'une partie !). ●

Des nouvelles de WC4 !



Ah, tiens, non, pas de nouvelles. Par contre, Gametek va bientôt sortir Battle Cruiser, une simulation de combat spatial truffée de missions diverses et variées, tout en SVGA. Et comme nous sommes consciencieux, nous en feront un comparatif détaillé avec Wing Commander IV. Non ? Gametek ne veut pas ? Ah, pardon. ●

Sid Meier persiste et signe !

D'ici à la mi-96, il se pourrait bien que les hordes tribales de Civilization 2 envahissent les tiroirs de nos lecteurs CD-Rom. Civ2 est prévu pour fonctionner sous Dos



comme sur Windows 3.1 ou 95, et de...rait redonner un second souffle à un soft un peu vieillissant même s'il reste toujours aussi passionnant à jouer. Civ2 vous permettra de prendre en main les destinées d'une tribu parmi 21, et de l'amener aux plus hauts degrés de civilisation de l'Antiquité au 21^{ème} siècle. De nouveaux graphismes SVGA en vue isométrique devraient enfin le rendre agréable à regarder et le CD-Rom comprendra des vidéos sur les merveilles du monde que vous construirez, ainsi qu'une « Civilopedia » pour tout savoir sur le monde gigantesque de Civilisation. D'un autre côté, 20 nouvelles unités vous permettront d'éradiquer encore plus radicalement vos voisins les plus encombrants. Par contre, le communiqué de presse n'évoque aucune option multijoueur. Espérons que Microprose ne nous refasse pas le coup de CivNet ! ●

GEN IV 02/96

Brèves

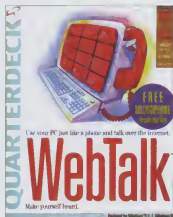
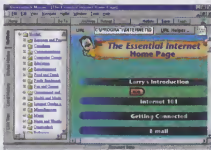
◆ Finalement, Quake d'id Software s'appellera bien Quake. On est content, vous pouvez pas savoir. Damage, cette nouvelle ne le fera pas arriver plus vite pour ça. Scavenger a signé chez GT Interactive pour distribuer son prochain jeu « Into the Shadows ». Vous savez, ITS, le jeu à la Doom tout en 3D polygonale qui tue avec des mouvements et des textures de la mort qu'on avait même mis la demo sur le dernier CD. Qu'est-ce qu'on est gentils, alors ! ◆ Falcon 4.0, le prochain simulateur de vol tant attendu de Spectrum Holobyte, est maintenant prévu pour fonctionner sous Windows 95. Espérons que ce changement ne soit pas prétexte aux développeurs pour retarder encore la date de sortie du produit ! Surtout qu'actuellement, les ressources de la société paraissent plutôt réservées à un autre soft sur Star Trek. ◆

Premiers pas sur Internet

Quarterdeck lance sur le marché ses nouveaux produits consacrés à Internet. En tête de liste, vous trouverez *Larry Magid's Essential Internet*, un gros paquet incluant Quarterdeck Mosaic ainsi qu'un guide multimédia pour apprendre à maîtriser cet outil et se balader sur le Large et Grand Réseau (le World Wide Web, quoi !). L'introduction multimédia se fait tout en douceur pour le novice, à condition quand même qu'il maîtrise l'anglais parlé comme écrit ! Et puis franchement, le petit Larry est peut-être connu de tous aux States, mais ici son nom ne nous évoque pas grand chose... Mais l'essentiel du produit reste Mosaic, bien qu'il ne s'agisse pas de la dernière version, intégrant un browser, une messagerie pour vos E-Mails et un accès aux Newsgroups. Le bookmark demande peut-être un peu plus de temps à maîtriser que celui de Netscape, mais le browser offre un jeu d'options un peu plus complet.

Le problème principal concerne la messagerie, car de plus en plus de pages Web ne sont accessibles que sous Netscape 2. Malgré tout, pour 240 F, le novice peut être tenté par ce kit de départ vers les grands espaces du Net.

Pour les utilisateurs plus confirmés, et surtout plus fortunés, *Webtalk* permet pour 480 F de converser à deux oralement par le biais d'Internet. Une fois la phase délicate de la configuration passée, une constatation s'impose : ça marche ! Mais bien qu'un micro soit inclus dans le package, on aurait peut-être apprécié qu'il soit de qualité un peu supérieure. Finalement, vous pouvez vous procurer *Webcompass* pour 1 000 F, qui permet de créer son propre outil de recherche sur Internet, sans avoir à passer par des sites comme Lycos ou Yahoo, à l'accès parfois assez encombré. ◆



Playmate sur PC

Il ne s'agit pas d'un article sur ces charmantes créatures qui inondent les pages de certains magazines de charme, mais sur des jeux qui arriveront sur PC courant 96, édités par le célèbre fabricant de jouets. Outre *Power Slave*, développé par Lobotomy Software, qui devrait être distribué en France par BMG, nous avons pu découvrir sur leur site (<http://www.playmatestoy.com/piehome.htm>) d'autres produits annoncés pour PC. *Into The Void* est un jeu de stratégie futuriste, tandis que *Mutant Chronicles: The Mortificator*, sera un jeu d'action en vue subjective, jouable en réseau, pour un ennemi Heretic, qui s'inspirera complètement du célèbre monde des Doomtroopers (jeu de cartes à collectionner de Target Games, nouvelles). Violence et mysticisme seront au rendez-vous. ◆



Doomeries sur MAC

Après le PC, id Software, via GT Interactive, commence à inonder le Mac de produits dérivés de Doom. Après le soft en lui-même, les Macintoshiens peuvent maintenant se procurer « *Thy Flesh Consumed* », soit en clair un épisode supplémentaire s'ajoutant au Doom original. Une constatation s'impose, si vous avez déjà acheté ce jeu et ses trois premiers épisodes, vous pouvez certainement éviter de payer le prix fort pour en glaner juste un de plus... ◆

MicroProse & Electronic Arts



SPORTS

PGA TOUR® 486
90% Jovetick

Formula One Grand Prix
93% Joystick

FIFA International Soccer
95% Joystick



SIMULATEURS DE VOL

1942 Pacific Air War
17/20 PC Loisirs

Fleet Defender
87% Joystick

Wings of Glory™
80% Generation 4



BUSINESS

Transport Tycoon
9/10 PC, Linux

Theme Park™
19/20 PC Leisure

Electronic Arts et MicroProse, deux des plus importants éditeurs de logiciels, se sont associés pour vous offrir la gamme **THE ESSENTIAL SELECTION**. Il s'agit de trois compilations comprenant les plus grands titres développés sur PC CD. La collection **BUSINESS** comprend Theme Park™, la célèbre et délirante simulation d'affaires bouillonnante d'humour signée Bullfrog et Transport Tycoon™, le grand manitou du monde des affaires développé par MicroProse. La collection **SPORT** présente FIFA International Soccer et PGA TOUR® 486, des simulations sportives à la pointe de la technologie créées par EA SPORTS™ ainsi que Formula One Grand Prix de MicroProse, un jeu de course automobile à vous couper le souffle. La collection **FLIGHT** propose trois chefs d'œuvre souvent salués par la presse spécialisée ; 1942 1942 Pacific Air War, Fleet Defender et Wings of Glory™ de Origin. L'essence même du jeu par les maîtres de la qualité.

the
essential
selection



ELECTRONIC ARTS®

MICRO PROSE



Pour obtenir de plus amples informations sur la gamme complète des titres de MicroProse et de Electronic Arts, consultez les pages suivantes sur le Web: <http://www.MicroProse.com> ELECTRONIC ARTS 3615 EADIRECT 2.23F/MH

[illegible]

Ben, mon **colon** !

Interplay va prochainement éditer un jeu de gestion/stratégie dans la lignée de Colonization qui risque d'ébranler sérieusement le quasi-monopole de Microprose : Conquest of the New World ! Ce soft ne sera pas seulement exceptionnellement beau (SVGA), il vous proposera également, dans le désordre, une gestion aisée des mouvements d'unités et du développement de vos colonies, d'authentiques phases de combats (prise du drapeau ennemi), des micro-animations d'ambiance, et surtout, la possibilité de jouer en link et en réseau ! Ahhhhh, c'est trop bon. Sortie (attendue) fin avril. ●



Branché

Viacom Newmedia sort bientôt un soft multimédia qui reprend différents concerts « unplugged » (instruments acoustiques) diffusés jadis sur MTV tout en les agrémentant d'interviews d'artistes. Sting, Nirvana, Lenny Kravitz, Elton John... Il devrait y en avoir pour tous les goûts. Incroyable, même Aerosmith fait partie du lot ! Dreeeammm on... ●

Témoign n°1
VIRTUEL

Dans le cadre de l'affaire O.J. Simpson qui a tant défrayé la chronique aux States, C/Net, une chaîne câblée américaine spécialisée dans l'informatique, a diffusé une simulation 3D du meurtre des victimes présumées. Il paraît que ça en jetait, avec des mouvements des personnages tout en Motion Capture, 3D texturée, le tout enrobant des tas de données empruntées au domaine médico-légal pour que ça fasse encore plus vrai que vrai. Très fière de sa réalisation, la société Bio Vision précise que son système de Motion Capture est conçu à base de capteurs optiques et non d'un harnais bardé de câbles, donnant ainsi (sic) une totale liberté à l'acteur dans ses mouvements. Bio Vision regrette seulement de ne pouvoir pour l'instant enregistrer que les données d'une trentaine de capteurs, et espère dans l'avenir pouvoir faire plus, à savoir saisir en temps réel les mouvements de deux acteurs en simultanée... Je suis troublé. ●

Moi Origin, **toi Jane's**

Origin s'est associé à Jane's, une agence travaillant en particulier avec le gouvernement américain et détentrice d'une des bases de données les plus complètes qui soient sur tout ce qui tire au sol, sur mer et dans les airs. De ce mariage prometteur va naître une série de simulateurs de vol dont, après Advanced Tactical Fighters, la suite de US Navy Fighters, AH-64D Longbow devrait être l'événement le plus marquant. Alliant les connaissances de Jane's sur cet hélicoptère, des graphismes SVGA, des textures partout et un relief du terrain se voulant criant de réalisme, AH-64D Longbow devrait enterrer non pas la hache de guerre, mais tous ses concurrents dans le domaine, à savoir Apache Longbow, Comanche ou même l'ancêtre Gunship 2000. Et justement, c'est Andy Hollis, le créateur de ce dernier et transfuge chez Microprose, qui est à la tête du projet. En bref, du réalisme à la Gunship et la qualité de réalisation des produits Origin sont en perspective ! Le soft étant prévu pour début 96, on en déduit que ça n'est peut-être pas pour tout de suite... ●

Ils ont **craqué...**

Westwood Studios annonce fièrement son association avec Parker Brothers pour sortir un Monopoly en 3D... Non, non il n'y a aucune faute de frappe, il s'agit bien du Monopoly auquel vos parents, vos grands-parents et même vos ancêtres ont dû jouer pendant les longues soirées d'hiver. Quant à leurs motivations, la rédaction se perd en conjectures : peut-être n'ont-ils pas supporté le stress dû au retard de Command & Conquer ? Ou alors, peut-être ont-ils succombé à une intoxication après ingestion de Guinness frelatée ? Ou tout simplement, ils ont pété les plombs... En tout cas, le jeu lui-même semble bénéficier du même soin que leurs autres productions, avec des kilomètres d'animations 3D en images de synthèse. Sachez que Monopoly CD sera jouable à six en réseau ou par le biais d'Internet. Des fois que ça vous tente... ●



DES TITRES LEGENDAIRES À UN PRIX MAGIQUE !

Sierra Originals

Cette année, avec SIERRA,
votre micro va vous faire la fête !

Du 15 février au 15 avril 1996
Pour l'achat de 3 titres SierraOriginals



1 tapis de souris SIERRA offert

+ 1 abonnement gratuit d'un an à Multimédia News.

Saisissez cette chance pour apprivoiser votre ordinateur

Pour l'achat d'une des nouveautés SierraOriginals (Demot, The even more Incredible Machine ou Gabriel Knight, 11 + 2 autres logiciels SierraOriginals de votre choix) recevez gratuitement votre tapis de souris ainsi que le tout nouveau magazine d'infos SIERRA !

Pour recevoir vos cadeaux remettez le carte de fidélité SierraOriginals incluse dans chaque boîte des jeux suivants :

Demot, The even more Incredible Machine et Gabriel Knight 1.

GRATUIT

nom

Prénom

Adresse

CV

Poste

Ville

À retourner à : Sierra Original France
5, rue Jeanne d'Arc
91160 Mondonville-la-Petite
Orléans, France

Brèves

GT Interactive distribuera bientôt pour PC Ice & Fire, un jeu d'aventure/action par les deux créateurs russes de Tetris. Le test complet sera normalement prévu pour le prochain numéro. Score Games ouvre un nouveau magasin 56, boulevard St Michel à Paris. Mitsumi annonce la sortie de son nouveau lecteur CD-Rom FX 600, doté d'un taux de transfert de 900 ko/s, et d'un temps d'accès inférieur à 200 ms. C'est eux qui le disent, on a pas encore vérifié. Le FX 600 est compatible à la norme ATAPI et Windows 95, et vous devriez le trouver pour environ 1400 F. U.S. Gold sort pour le début de l'année un bundle comprenant Simon the Sorcerer I et l'accompagné d'un T-shirt en version française (les jeux aussi), pour environ 400 F.

Atari décolle !

Oui... mais des têtes.

La célèbre corporation va bientôt éditer Highlander un jeu d'action/aventure sur Jaguar et PC développée par Lore Design. Tout en 3D texturée, avec de multiples scènes cinématiques « toonienne », votre épée semble y être mise à rude contribution. À propos Monsieur Atari, as-tu médité la phrase « il ne doit en rester qu'un » ? Parce que sur le marché des consoles...



Le Kombat à l'Apogee

Décidément, chez Apogee Software, on ne chôme pas ! En plus de Duke Nukem 3D, à venir, Apogee vient de mettre en circulation une version shareware d'un nouveau soft répondant au doux nom de Xénophage. Ce jeu de combat propose 11 protagonistes, dont deux humains perdus dans une meute d'aliens. Le jeu supporte le mode SVGA comme le VGA, et en plus d'un scrolling parallaxe propose des zooms avant et arrière sur des sprites vraiment énormes ! En plus des habituels coups spéciaux, combos et fatalités, Xénophage offre en plus des résurrections et des humiliations (sic), qui vous permettent de finir de déchi- quetter votre adversaire alors qu'il a déjà perdu. Les sa- diques apprécieront cette délicate attention. Et en at- tendant la version sharewa- re, que nous ne manqueront pas d'inclure dans un pro- chain CD Gen4, vous pouvez toujours vous entraîner sur votre petite sœur...



Et hop, encore de l'Internet !

Passeport, siouplait !

Le passeport Internet tout en français vous permet, pour un prix modique, de connaître pour la première fois les affres du netsurfing. Plus prosaïquement, vous trouverez dans le package une version pas toute neuve de Netscape (avec quand même un bon pour la mise à jour à la version 2.0), pour vous promener sur le Net, et une version light d'Eudora, pour envoyer et recevoir des E-Mails. Bonus non négligeable pour un ensemble un peu léger mais complet, l'achat de l'ensemble vous donne droit à un mois de connexion gratuite. Les anglophobes apprécieront, tous les logiciels inclus sont en français.



Téléchargez Internet !

Sybox frappe très fort avec Internet : Kit de connexion, qui en apparence vous permet de vous connecter à Internet pour le prix ridicule de 78 F, avec un mois de connexion gratuite et tout et tout ! Mais n'oubliez pas de bien lire la jaquette, car vous vous retrouverez finalement avec un kit de téléchargement pour aller récupérer tous les softs cités fièrement dans la notice... sur le serveur de Sybox, bien sûr ! Soyons justes, 78 F pour un mois de connexion, c'est intéressant, mais ledit kit vous oblige quand même à télécharger des produits du domaine public, donc normalement gratuits, pour un prix probablement supérieur...



Le guide du Netroutard

Sybox, encore eux, sort Internet Tourisme dans sa collection « Carnet d'Adresses ». Vous y trouverez des adresses sur le Net, soit 500 au total, pour vous renseigner ou carrément réserver vos prochaines vacances sur les cinq continents du globe, voire les différentes régions de France si votre porte-monnaie ne vous permet pas d'aller plus loin. Ce sont les agences de tourisme qui vont être contentes...



LE PC EST VOTRE UNIVERS

Chaque mois,
un magazine
+ un CD-Rom

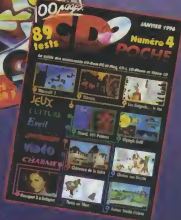
Chez votre marchand de journaux



VOUS AIDE À LE CONSTRUIRE



chaque mois
1 CD-Rom
MAC et PC



Découvrez
CD Loisirs
le magazine PC et Mac
+
le guide Poche
+
le CD-Rom PC et Mac

Chez votre marchand de journaux - 35 F

Le grand méchant loup

Océan se jette dans la mêlée des jeux de combat avec Lobo, normalement déjà dispo sur SNES & Genesis, et qui sera converti en petite galette aux reflets irisés pour les lecteurs CD-Rom de nos PC, pour le printemps 96 si tout va bien. Le jeu s'inspire du comics book du même nom, reprenant l'ambiance gore à souhait et l'humour carrément noir qui le caractérise. Développé sous station Siliconé Graphiquée, Lobo devrait offrir des mouvements de personnages en temps réel et des changements d'angles de caméra plus vif que le vent du Nord. De quoi se mettre à hurler à la lune, en attendant plus d'infos sur ce produit ! ●



Mauvaise pente

D'après une enquête d'Intel, 16 % des français poseraient aujourd'hui d'un ordinateur à la maison. Sa principale utilisation ? Le jeu... suivi de peu par « le prolongement de l'activité professionnelle ». Le jeu menacé par le travail, aïe ! Si demain les pourcentages devaient s'inverser, il ne nous restera plus qu'une seule solution : abandonner tout, partir sur une île paradisiaque, s'entourer de somptueuses vahinés, boire du rhum et relire Hemingway. Dur ! ●

Une mémoire d'éléphant

Pour ceux que la gestion de la mémoire sous Windows « no problema » 95 commence à désespérer, Quarterdeck (eh oui, encore eux) annonce la sortie de la version 8 de QEMM, le fameux gestionnaire de mémoire qu'il est connu. Bien qu'il gère aussi vos petits problèmes sous Dos 6 et Windows 3.1, cette dernière version s'attaque surtout à Windows 95, pour lui grignoter avec ses petites dents pointues un peu de mémoire supplémentaire aussi bien sous Windows qu'en session Dos. Cela vous coûtera quand même environ 720 F TTC, ou 300 F pour une mise à jour à partir d'une version plus ancienne de QEMM. ●



Un brave gars...

Bill Gates disait récemment à propos des correcteurs orthographiques : « C'est incroyablement le nombre de mots que j'ai mal orthographié au cours de ces dernières années. Je ne sais pas pourquoi, mais personne ne m'a jamais rien dit. » On a compris le message : tout salarié de Microsoft peut désormais lui faire remarquer que « Windows 95 » s'orthographe en fait « Macintosh » sans crainte d'être viré sur le champ pour faute grave. ●

Télé et radio sur PC

Ubi Soft distribue en France la carte Video Highway VTR 500, qui combine les fonctions de TV digitale, de tuner radio, et de système de capture de séquences vidéo comme d'images fixes. Les stations radio comme TV peuvent être mémorisées (encore heureux !), et vous pourrez afficher jusqu'à 16 chaînes simultanément sur votre petit écran 14 pouces dans une résolution max. de 1024x768, le tout pour 1890 F. Voilà un programme bien alléchant pour ceux qui passent leur temps avec les yeux scotchés sur leur moniteur (c'est une image). Bon, passons aux petits problèmes : à l'heure du Plug & Play, l'installation s'avère assez cauchemardesque, sans parler du tuner TV qu'il vous faudra configurer aux normes françaises. Une fois que ça marche, les choses s'améliorent, avec une interface facile d'emploi, quoique la qualité des images TV reste très moyenne, mais bon, il ne fallait pas non plus s'attendre à un miracle. Notez finalement que la Video Highway est compatible avec la plupart des cartes graphiques du marché. ●



Hommes Vs femmes

SCI joue la carte du conflit mondial... entre hommes et femmes. À l'occasion de la sortie imminente de Gender Wars (distribué par Funsoft), un jeu ayant pour thème la guerre des sexes, cette société a décidé de créer une page Web avec, entre autres, une messagerie sur laquelle vous pourrez laisser des p'tits mots gentils, genre « les femmes sont chichiteuses, dépenaillées, etc. », ou encore « les mecs refoulent du goulot, boivent trop, etc. ». Une seule adresse pour le sexiste qui sommeille en vous : <http://www.sci.co.uk>. ●



51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: +44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) Fax: +44 1291 627 046 (24h/24)

Ligne tél. directe en français

MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC

ARRIVAGES CONSTANTS -> CONSULTEZ 3616 AZERTY rubrique DUC

TOUS LES PROGRAMMES SONT NEUFS, ORIGINAUX, AVEC LEURS INSTRUCTIONS D'ORIGINE

| Disc CD ROM | | Disc CD ROM | | Disc CD ROM | | Disc CD ROM | |
|----------------------------|-----------|-----------------------------------|-----------|----------------------------|-----------|-----------------------------|-----------|
| 1030 (AVALON HILL) | 100 | DEFENDER OF THE CROWN | 45 F | LITIL DIVIL (F) | 90 | SILENT SERVICE 2 | 45 F |
| 5TH FLEET (Avalon Hill) | 123 | DELTA V | 110 | LIVE ACTION FOOTBALL | 120 F | SOLITAIRE DELUXE | 100 110 F |
| AMBUSH AT SORINOR | | DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE (F) | 120 F | MAGIC EYE (F) | 85 F | Super STREET FIGHTER 2 | 120 F |
| ARNIE 2 | 45 F | Duke Nukem 2 (V. complete) | 80 | NAPOLÉONICS (3 wargames) | 45 F | SUPREMACY | 45 F |
| ASTROLOGER | 90 F | ELDER SCROLLS ARENA | 110 | NORTH & SOUTH | 45 F | SVGA HARRIER | 115 115 F |
| LES AVENTURES DE NIKKO (F) | 90 F | Encyclopedia Of Knowledge | 90 F | OMAR SHARIF BRIDGE | 95 F | TCHAIKOWSKI 1812 | 95 F |
| BC RACERS | 100 100 F | F 1 (VROOM MULTIPLAY) | 75 | PACIFIC STRIKE (Origio) | 110 | TEAM YANKEE | 45 F |
| BEETHOVEN 54 Symphon. (F) | 95 F | FANTASY LEAGUE 95/96 | 90 | PERFECT PINBALL (F) | 40 F | TURNING POINTS (3 wargames) | 65 F |
| BENEATH A STEEL SKY | 110 | LIGHT LIGHT | 95 | PREDATOR 2 | 45 F | U.T.O. ENEMY UNKNOWN | 85 F |
| BIG RED ADVENTURE (F) | 95 | FLIGHT OF THE EINTRUDER | 45 F | PREMIER MANAGER 3 | 100 | USS TICCONDEGA | 120 F |
| BIG THREE (WARGAMES) | 95 F | FLIGHT 2 SIM TOOLKIT | 95 | QUARANTINE | 45 F | UNIVERSE (F) | 95 95 F |
| BLADE OF DESTINY | 90 | HARPOON CLASSIC | 100 F | QUEST FOR GLORY 4 | 120 120 F | VIRTUOSO | 90 F |
| BRUTAL PAWS OF FURY | 100 F | HEIMDALL 2(F) | 95 95 F | RAPTOR (Version Complete) | 80 | VOYAGES OF DISCOVERY 45 | 45 F |
| CAMPAIGN 2 | 100 | HISTORLINE 1914-18 | 85 | RENEGADE (S.S.I.) | 110 F | WARRIORS (F) | 90 60 F |
| CANNON FODDER 2 (F) 105 | | ISHAK 1 / 2 / 3 | 115 F | RISE OF ROBOTS Special (F) | 145 F | WORLD CLASS RUGBY 95 | 65 65 F |
| CHESSMASTER 4000 TURBO | 135 F | IMAGINE 3.0 | 1495 | SCPTRE VR | 110 | WORLD CUP GOLF | 95 F |
| CIVILISATION | 125 | INHERIT THE EARTH | 110 | SCOTTISH OPEN Golf | 120 120 F | WORLD WAR 2 ENCYCLOPEDIA | 90 F |
| COMPLETE CHESS SYSTEM | 110 F | KICK OFF 3 | 100 | SHERMAN M4 | 45 F | 3-D WORLD BOXING | 45 F |
| D-GENERATION | 45 F | KICK OFF 3 Euro Champ | 120 120 F | SIEGE | 45 F | 3-D WORLD TENNIS | 45 F |

| | | | | | | | |
|-------------------------------|-------|------------------------------|-------|------------------------------------|-------|----------------------------|-------|
| BANSHEE (F) A-1200- | 75 F | FANTASY MANAGER (ANCO) | 45 F | KICK OFF 3 - A 1200 | 90 F | RUGBY COACH | 45 F |
| BASE JUMPERS | 95 | FEARS A-1200- | 100 F | KICK OFF 3 EURO CHALLENGE | 90 F | SKELETON KREW (F) - A 1200 | 75 F |
| BATTLE ISLE 93 | 80 F | F 1 (VROOM MULTIPLAY) | 115 F | KICK OFF 3 EURO CH. - A 1200 | 90 F | SKIDMARKS + DATA AGA | 80 F |
| BLITZKREIG (WARGAME) | 85 F | F 17 CHALLENGE (F) | 75 F | LIBERATION CAPTIVE 2 - A 1200 | 85 F | SUPER SKIDMARKS | 100 F |
| BLOODNET (F) A-1200- | 115 F | FIELDS OF GLORY (WARGAME) | 125 F | MEDIEVAL WARRIORS | 40 F | SYNDICATE | 45 F |
| BODY BLOWS (F) | 40 F | FIELDS OF GLORY A-1200- | 125 F | MORPH (F) A-1200- | 35 F | TACTICAL MANAGER 94/95 | 45 F |
| BRUTAL PAWS OF FURY (F) | 90 F | FOOTBALL GLORY | 45 F | MORTAL KOMBAT | 75 F | TACTICAL MANAGER 2 | 75 F |
| BURBAN'STIX (F) | 45 F | FOOTBALL GLORY A-1200- | 45 F | NAPOLÉONICS A-500- | 45 F | TOP GEAR 2 (F) | 75 F |
| BURNING RUBBER (F) A-1200 | 75 F | GEARWORKS (Case-tête) | 32 F | NASCAR CHALLENGE A-500- | 45 F | TORNADO A-1200- | 90 F |
| CAMPAIGN 2 | 115 F | GENESIA | 95 F | NICK FALDO GOLF | 35 F | TOTAL CARNAGE (F) A 1200 | 45 F |
| CHAOS ENGINE | 45 F | GLOOM A-1200- | 100 F | NIGEL MANSSELL (F) | 45 F | TRANSATICA | 55 F |
| CIVILISATION | 125 F | GOAL 1.1 + DATA | 95 F | PINBALL FANTASIES | 45 F | TRANSATICA - A 1200 | 55 F |
| CLOCKWISER A-1200 (Case-tête) | 45 F | GOAL 2 (F) | 95 F | PINKIE (F) | 35 F | TURBO TRAX - A 1200 | 75 F |
| CRYSTAL DRAGON | 95 F | HEIMDALL 2 (F) A-1200 | 105 F | PREMIERE (F) | 45 F | TURNING POINTS A-500- | 45 F |
| D-GENERATION (F) | 55 F | INT. OPEN GOLF CH. (F) A1200 | 90 F | PREMIER MANAGER 3 | 115 F | U.F.O. A 1200 | 125 F |
| DETROIT V 1.2 | 85 F | INT. SPORTS CHALLENGE | 45 F | Premier Manager 3 Multi Editor (F) | 55 F | URIDIUM 2 (F) | 90 F |
| DISPOSABLE HERO (F) | 40 F | JAMES POND 2 (F) A-1200- | 35 F | PUGGSTY (F) | 85 F | VITAL LIGHT (F) | 35 F |
| ELITE 2 | 125 F | JAMES POND 3 (F) A-1200 | 35 F | RISE OF THE ROBOTS (F) A1200 | 95 F | WARRIORS OF REYLENE (F) | 70 F |
| ELFMANIA (F) | 75 F | JUNGLE STRIKE A-1200- | 95 F | RISE OF THE ROBOTS (F) A 600 | 95 F | WHITE DEATH (WARGAME) | 85 F |
| EMERY | 65 F | K 240 (F) | 90 F | ROBINSON'S REQUIEM | 95 F | WORLD CLASS RUGBY 95 | 75 F |
| FALCON 2+ DATA DISCS (F) | 99 F | KICK OFF 3 | 90 F | ROBINSON'S REQUIEM A 1200 | 95 F | ZOO (F) | 35 F |

| | | | | | | | |
|---------------------|------|-------------------|-------|----------------------------|------|-----------------------|-------|
| BATTLE CHESS (F) | 75 F | DEEP CORE (F) | 75 F | LAST NINJA 3 | 35 F | SKELETON KREW (F) | 75 F |
| BANSHEE (F) | 75 F | EMERALD MINES (F) | 95 F | LIBERATION CAPTIVE 2 | 70 F | SOCCER KID | 50 F |
| BRUTAL FOOTBALL (F) | 40 F | FIRE & ICE (F) | 75 F | LOST VIKINGS (F) | 75 F | STRIK POT (Érudition) | 110 F |
| BURBAN'STIX (F) | 75 F | FIRE FORCE (F) | 75 F | MARVIN MARVELOUS | 70 F | SUPER SKIDMARKS | 100 F |
| BUMP AND BURN | 80 F | GLOOM | 100 F | MORPH (F) | 40 F | TOTAL CARNAGE (F) | 75 F |
| CANNON FODDER (F) | 70 F | HEIMDALL 2 (F) | 95 F | PREMIERE (F) | 75 F | UNIVERSE (F) | 95 F |
| CASTLES 2 | 85 F | HUMANS 1+2 (F) | 75 F | SABRE TEAM | 80 F | VITAL LIGHT (F) | 75 F |
| CHAOS ENGINE (F) | 80 F | JET STRIKE | 40 F | SENSIBLE SOCCER EUROPE (F) | 85 F | ZOO (F) | 75 F |
| CLOCKWISER | 80 F | JUNGLE STRIKE | 40 F | SLEEPWALKER (F) | 75 F | ZOO 2 (F) | 75 F |

Nous stockons également LES MEILLEURS LOGICIELS DOMAINE PUBLIC, SHAREWARE, FREEWARE en provenance directe des ETATS-UNIS: des copieurs, démonteurs, simulations, mises à jour, patches, etc... Nos disquettes DP sont fonctionnelles. Pas de mauvaises surprises avec des logiciels bridés ou incomplets.

Pour un envoi immédiat d'articles ci-dessus (réglement par carte VISA/ EUROCARD), téléphonez-nous (pas de panique, notre personnel est FRANÇAIS), ou faxez votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel, 3616 AZERTY puis 04. Ou cliquez EN FRANÇAIS sur le bouton "commande" de notre site Internet. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste français, les cartes Internationales VISA et EUROCARD, mandats Internationaux (ou Eurochéque en sterling si vous n'avez pas de chèqueur français). Notre catalogue complet vous est envoyé gratuitement-avec votre première commande.

Pour recevoir GRATUITEMENT un listing d'une sélection de nos stocks téléphonez, faxez ou écrivez-nous EN FRANÇAIS. Si vous désirez recevoir un catalogue COMPLET pour votre ordinateur, SVP joignez 6 timbres à 2.80 F ou 4 C.R.I. SVP, précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrions pas donner suite à votre demande.

Nous envoyons aussi par avion -et sans aucun supplément de frais de port- les produits ci-dessus vers la SUISSE, les DOM TOM et aux francophones du MONDE ENTIER.

Toute commande est considérée comme ferme.

Brèves

Virgin vient d'acquiescer les droits sur le film *Blade Runner*. Et c'est Westwood Studios (Command & Conquer bien sûr !) qui s'y colle pour nous sortir des jeux inspirés de ce film culte. QQP (auteur de Perfect General II) travaille sur un nouveau produit appelé Visions of Glory, tout un programme qui permettra de jouer jusqu'à 40 sur réseau et d'incarner des mercenaires exécutant des missions d'une planète à une autre. L'upgrade permettant aux possesseurs de Windows 95 de se connecter au Microsoft Network devrait être disponible vers la fin janvier. Maintenant, quoi ? Toshinden, de chez Takara, va être adapté sur PC. Mais il y a un hic, car il ne tournera apparemment qu'avec la 3D Blaster. C'est déjà moins bien pour ceux qui n'en ont pas... Wing Commander IV est une fois de plus retardé pour sortir normalement... début mars, promis, juré, craché, qu'ils ont dit. Origin précise que le jeu en est dans sa phase finale de test, un peu rallongée pour s'assurer de la qualité du produit final. Il a intérêt à être parfait quand on en fera le test... ●

Descente aux enfers : Têtes à claques
le retour

Descent II, d'Interplay, devrait bientôt, très bientôt vous perdre dans les méandres 3D de ses 30 nouveaux niveaux. Comme on pouvait s'y attendre, D2 incorporera de nouveaux graphismes, 10 nouvelles armes, et 30 nouveaux ennemis vachement plus intelligents. En plus, mais ça c'est pas nouveau, on pourra y jouer en réseau. On compte bien vous en présenter la démo dans le prochain CD de Gen4. ●



Beavis & Butt-head, les deux sales mioches mascottes de la chaîne américaine MTV, font leur apparition sur CD-Rom, dans un jeu d'aventure. Pour ceux qui ne les connaissent pas encore, B & B font fureur aux États-Unis dans un cartoon où ses charmants bambins excellent dans les pires vacheries à la limite de la schizophrénie. Fidèle à leur image, le jeu vous permet de les diriger pour commettre les pires actions possibles. Plus c'est méchant, bête et sadique, plus vous marquez de points. Il y en a qui aiment... ●



Robot pour être vrai

Prolongement du premier volet, « Earthsiege 2 : Skyforce » va bientôt vous plonger dans une lutte sans merci contre une nouvelle menace des Cybrids. À bord d'un énorme robot de combat, vous allez parcourir la Lune pour y anéantir tous les robots hostiles qui se présentent à vous. Notables améliorations : ce deuxième chapitre vous proposera des graphismes en SVGA et un cockpit simplifié pour une prise en main plus rapide. Génial ? Oui, mais devant de telles améliorations, on se surprend à douter. Fonctionnera-t-il sans heurt sur un 486 DX2 66, comme l'annonce le dossier de presse ? Méritera-t-il le titre de « simulation » que lui a généreusement attribué Sierra ? Sortira-t-il effectivement en mars ? Nous verrons bien sûr tout cela au prochain numéro. ●



ATARI débarque sur PC

Atari devrait créer incessamment sous peu une nouvelle division nommée « Atari Interactive », dont le but consistera à remettre au goût du jour de vieux titres arcades de la firme et de les sortir sur PC. Dans un premier temps, quatre jeux sont prévus pour les 1^{er} trimestre 96 (si je ne me trompe pas, c'est maintenant, ça), à savoir, Tempest 2000, The Baldies, Highlander et Filpout. Atari compte sortir une bonne douzaine de titres d'ici la fin de l'année (entre autres Missile Command 3D et Crystal Castles), et envisage pour 97 des conversions de hits comme Asteroids, Pacman et Centipede. Ça ne nous rajeunit pas tout ça ! ●

Médiévalisez-vous

À sortir, chez US Gold : un bundle « Witchaven/Riddle of The Runes » pour la modique somme de 350 F environ. Vous connaissez déjà le premier produit, le second est en fait un économiseur d'écran made in TSR truffé de superbes illustrations médiévales fantastiques. Que les amateurs se mettent sur les starting-blocks, cette opération spéciale s'achève fin février... après vous pourrez courir à US Gold avec une hache à deux mains et, s'ils refusent de faire une exception, les menacer de jouer à Witchaven en grandeur nature. ●



PG
ROM

Hot Line 1-44-40-71-55

Paygnosis and Assault Rigs™ are trademarks

Paygnosis Ltd. © 1995 Paygnosis Ltd.

Assault
Rigs



LE GRAND NETTOYEUR

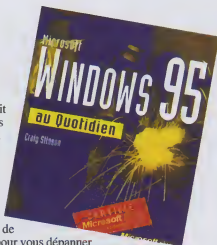


Brèves

Une étude ergonomique commandée par Microsoft montre que les utilisateurs réalisent plus rapidement diverses opérations (gestion de fichiers, utilisation de la fonction d'aide, etc.) sous Windows 95 que sous Mac OS. Une vaste étude qui démontre sur-tout qu'on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même. C'est US Gold qui nous le dit, alors nous on répète : L'énigme de Maître Lu (The Riddle of Master Lu) est maintenant disponible en version française. T-Mek, un jeu d'arcade sur consoles vous plaçant à bord d'un tank futuriste va être adapté sur PC CD-Rom. Ce jeu de Time Warner Interactive vous propose six chars de combat et douze zones où vous écharpez entre amis grâce à l'option multi-joueur. Aux possesseurs de Mac qui l'ont peut-être sur les jeux PC (honteux !), MacPlay (division d'Interplay) annonce les sorties imminentes de AD & D Blood and Magic, Descent et Descent II, Frankenstein, Power Pete (aventure/taoïnesque), Dungeon Master II, Blackthorne (jeu de plates-formes), et, choix étonnant, Wolfenstein 3D ! On leur rappelle que Doom est déjà sorti sur Mac ou on le laisse courir à l'échec commercial ? Kingdom O'Magic (SCI/Funsoft), le jeu d'aventure dont nous vous avons déjà abondamment parlé, sortira (et sera donc testé) le mois prochain. On va enfin pouvoir admirer les formes géométriques de Shah-Rhon la magicienne !

Billou au quotidien

Non, je vous arrête tout de suite, il ne s'agit pas d'un soft révélant des anecdotes croustillantes sur les mœurs privées du Microsoft, mais comment gérer une vie commune parfois un peu difficile avec le système d'exploitation le plus « convivial » (on respire très fort et on le dit très vite) du monde. Windows 95 au quotidien se présente comme le complément parfait de l'aide en ligne de Windows 95, parfait pour vous dépanner et sauvegarder vos données quand il pète les plombs ou quand ses performances s'effondrent soudainement (ça arrive ?). Entre autre, il se révèle aussi parfait pour configurer votre système et rendre votre PC accessible en cas d'handicap auditif, ou visuel (sic). À ce sujet, on attend toujours la version en braille du livre... Comme quoi on a beau être un visionnaire, on peut pas toujours tout prévoir.

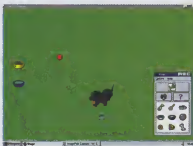


Ça vibre sur PC !

La société Chorus Electronique distribue en France les produits de la gamme Aura Interactor. Rien à voir avec l'au-delà, il s'agit en fait d'une veste que vous mettez sur votre petit dos, et d'un coussin que vous mettez sous vos petites fesses, qui une fois connectés à votre carte audio relaient les vibrations sonores vers votre corps. Le communiqué de presse ne précise pas si l'attirail « traduit » les coups de hache ou les tirs de mitraille sur votre pauvre personne. En tout cas, il vous en coûtera environ 1 150 F pour ressentir le grand frisson.

Ch'ti pépère

Avec Dogz (Magic), Fred, notre bien-aimé maquettiste, supporte mieux d'être séparé une journée entière de son bull-dog favori, rebaptisé « Ch'ti Pépère » par la rédaction (photo du monstre ci-jointe). Nous nous sommes d'ailleurs tous entichés de ce soft génial. Vous adoptez un chien tout petit et, immédiatement, il se déplace sur votre écran, dort, aboie... vous pouvez également vous occuper de lui et lui apprendre des tours (effectuer une roulade, rester sur les pattes de derrière, faire le mort, etc.), le nourrir, le cajoler. Avec le temps, il réussit de mieux en mieux ce que vous lui apprenez... plus fort encore : il grandit et vieillit (avec vous). Le Warf d'Or du mois !



Comme au bon vieux temps

GT Interactive édite « William's Arcade Classics », une compilation qui fleurit bon les salles d'arcade surchauffées d'il y a dix ans (au moins...). Vous retrouverez (ou découvrirez) quelques hits incontournables de l'époque, à savoir Defender I et II, Joust, Bubbles, Sinistar et Robotron, le tout se satisfaisant d'un modeste 386 DX 33. Les nostalgiques ou ceux qui souhaitent écrire une anthologie du jeu vidéo pourront se le procurer pour environ 300 F.

AMIGA pas mort !

Non seulement l'Amiga bouge encore mais il peut désormais vous faire surfer sur le Net. Bientôt une nouvelle configuration : un Amiga 1200 (2 Mo de Ram), un disque dur de 260 mégas, un modem de 14 400 bauds et, bien sûr, un kit complet Internet. Le tout pour la somme minime de 1 198... deutschmarks, l'Allemagne étant pratiquement le seul pays au monde à réserver encore une place à cette bécane de légende.

Spéculation sur l'avenir

Phillips sort un CD-i intitulé « Divination ». Ce soft est sensé « vous ouvrir les portes de votre destinée » grâce à différentes approches : numérogie, géomancie et Yi-King. Prédiction exclusive de Gen4 : « En achetant ce produit, tu perdras environ 250 F. »

Un Jeu à Grand Spectacle tiré du film TEKWAR

d'après les nouvelles de WILLIAM SHATNER

PC CD-ROM

Disponible
dès maintenant

William Shatner

WILLIAM SHATNER'S TEKWAR



Voix en français et
vidéo de WILLIAM SHATNER

«Tekwar, un soft sur-prôtné à la réalisation somptueuse»

Joystick **90%**

«Tekwar, un exploit technique impressionnant»

«Une atmosphère incroyable, soutenue par des graphismes SVGA splendides»

PC Team **90%**

«Tekwar est véritablement le précurseur d'une nouvelle génération de jeux.

L'environnement tridimensionnel et son réalisme fouillé sont les grandes réussites de ce soft, il est également servi par un scénario digne de ce nom»

Generation 4

«Tekwar surprend par ses innovations techniques qui font de lui
un des meilleurs jeux en 3D»

PC Laisirs

- Moteur 3D nouvelle génération
- 16 joueurs en réseau
- Graphismes SVGA hyper-réalistes
- Son qualité CD



Distribué par CentraGold France :
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Gichy
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax: (1) 47 56 14 66

Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

USGOLD

Brèves

● Virtual Chess Windows (Titus) vient de remporter la *Harvard Cup Human vs Computer Chess Challenge* et atteint la performance de 2644 Elo. Nous conseillons donc aux joueurs d'échecs d'apprendre à utiliser le Dos et en particulier la fonction « Format », cela peut toujours servir ● Microsoft Press, en plus de Windows 95 au quotidien, sort *Les 54 règles d'or pour un grand logiciel*, le titre officiel étant « Comment réunir une équipe qui gagne pour gagner plein du pognon en faisant des logiciels et devenir calife à la place de Billou ». C'est confirmé, Microsoft ne craint pas la compétition ● Pressimage et Eurocompact viennent de créer la filiale MédiaDisc, destinée à la fabrication de CD-Rom pour le marché multi-média européen. Enfin, une fois qu'ils sont pressés, vous pouvez même jouer au Frisbee avec sur la place du marché communal ●

Star Control 1, non, 2, euh...

Ahh, 3 ! On y arrive ! Donc, Star Control est actuellement la cause de beaucoup d'affaiblissement chez Warner Interactive. Star Control 3 (oui, 3) s'annonce comme le digne successeur des deux premiers volets de la série, dans le genre aventure/stratégie de l'espace pour ceux qui ne connaissent pas. Le nouveau SC comprendra des tas de séquences vidéos, présentant des vaisseaux spatiaux ou chacune des 24 races aliens avec lesquelles vous serez appelé à fricoter. Le principe général du jeu consistera, en tant que commandant d'une flotte spatiale, à explorer et coloniser une galaxie



inconnue, tout en vous confrontant à de multiples menaces plus cataclysmiques les unes que les autres. Rendez-vous aux alentours de mai pour sauver l'univers, si vous n'avez pas le mal de l'espace. ●

Des CD pour la maison

Dans sa « Collection Privée », Personal Soft présente trois CD-Rom pour votre maison, de la cave au grenier, en passant par le jardin. Sur les instances de Fred, notre maquettiste, parlons d'abord de la *Cave à Vin Gault et Millau*, qui lui permettra de garnir sa cave avec des vins de qualité grâce à une recherche multicritères. Avec *Maison 3D*, notre Fred pourra redécorer son petit intérieur après qu'il soit dévasté par ses amis lors d'une de ses nombreuses beuveries, en se déplaçant virtuellement dans des plans en 3D modifiables à volonté. Finalement, en suivant les conseils émis dans *Terrasses et Jardins*, Fred rendra heureux son bull-dog de compétition (dit Pépère) en le promenant dans un jardin aménagé avec goût grâce à des outils de dessin et une fonction de simulation lui permettant de le voir évoluer au cours des ans. Fred est un homme heureux. ●



C'est l'escalade

Explorer se pose sur la planète Windows

Microsoft nous annonce la commercialisation d'Internet Explorer 2.0, le browser Microsoft pour Windows 95. Il était temps, étant donné que Netscape 2.0 et Qmosaic (bientôt v.2.0, lui aussi, à croire que c'est une épidémie) ont déjà commencé à s'installer sur le marché. IE 2.0 remplacera la version 1.0 déjà disponible pour Windows 95. La nouvelle version intègre un meilleur support du Web (support des tableaux HTML 1), une sécurité avancée (on en reparlera dans quelques mois...) et un support multimédia permettant l'affichage des vidéos au format AVI et les bannières défilantes entre autres. Les autres le proposent déjà, mais avec le nom de Micro-Billou derrière. Internet Explorer 2.0 risque de peser très lourd sur la concurrence. ●




Escalation est un jeu de stratégie apparemment à mi-chemin entre Risk (vous savez, le célèbre jeu de plateau) et Civilization. Deux superpuissances se livrent une lutte technologique sans merci pour construire le premier l'arme absolue, tandis que vos armées luttent sur terre, sur mer et dans les

airs pour conquérir et protéger des territoires vitaux pour votre développement. Le jeu comprendra plus de 20 niveaux technologiques et des séquences vidéos rapportant les actions de vos espions, de vos ingénieurs et de vos généraux. Si on en juge d'après les captures d'écrans c'est trèsignon, et c'est Game-tek qui le fait. ●

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM TITRES PRIX

PRENOM
 ADRESSE
 CP TEL
 VILLE
 TYPE DE MACHINE
☐ CHEQUE ☐ carte bleue majeure pour CD chams
☐ CARTE BLEUE date d'expiration
 NO.
☐ CD-ROM
☐ Disquettes
☐ Amiga
 Signature:
 34 85
 Frais de port  ☐ NORMAL 25F
☐ COLISSIMO 30F garantie 48h
☐ CONTRE REMBOURSEMENT 75F
 TOTAL A PAYER
 GEN4 02/86

Ce mois-ci, les jeux de plateau sont plutôt rares... À tel point que sans Manhattan, cette rubrique Pions et Dés ressemblerait furieusement à un catalogue d'extension « jeux de rôle ». Cela dit, il y a quand même Star Wars, ze ultimate guide !

Marco Volo

Deux scénarios pour Forgotten Realms, intitulés Départ et Voyage, dont le NPC principal se nomme Marco Volo. Consternant. Comment TSR peut-il encore éditer des scénarios aussi peu épais (nombre de pages et intérêt), pour des joueurs de niveaux 6 à 8 ? Incroyable ! L'ensemble est plutôt mal écrit. Les illustrations à l'intérieur sont laides et le scénario témoigne d'un total manque d'imagination, bref, on prend les joueurs d'AD & D pour des ramollis de la touffe, et ça, c'est pas bien. ●



GENRE : SCÉNARIOS FORGOTTEN REALMS.

ÉDITEUR : TSR.

PRIX : ENV. 65 F.

Pour la gloire d'Ulric

L'action se situe après le quasi anéantissement des forces du Chaos, en 2515. Le bonheur ? Pas encore. Vous allez même découvrir rapidement que si son incarnation guerrière est moribonde, le Chaos est encore là, ailleurs, toujours prêt à exiger son tribut en sang et en pleurs. J'cause bien hein ? Et bien, pas autant que les auteurs de cette campagne : excellent. Plus qu'une campagne, ce bouquin de 160 pages est un roman, truffé d'intrigues politiques et religieuses, parcouru de description de lieux et de personnages, bref, une grande aventure ! Seul reproche, les illustrations en noir et blanc sentent l'amateurisme, et pour tout dire, sont assez moches. ●



GENRE : CAMPAGNE WARHAMMER (JDR).

ÉDITEUR : GAMES WORKSHOP/DESCARTES.

PRIX : ENV. 180 F.



Star Wars Le guide de la trilogie de la Guerre des Étoiles

Ok, le titre est un peu lourd et la couverture minimaliste, mais ce bouquin de 160 pages est un enchantement pour ceux qui ont aimé, aimé et aimeront *Star Wars*, et pas seulement les fanatiques qui s'adonnent régulièrement au jeu de rôle ! Bien sûr, ces derniers y trouveront les caractéristiques de tous les personnages de la Trilogie, des descriptions de lieux, des textes romancés, bref, de quoi ancrer leurs scénarios dans l'univers de George Lucas. Mais, ils auront la satisfaction, et avec eux tous les amateurs de *Star Wars*, de découvrir de nombreuses photos des films (noir et blanc), plus d'une quinzaine d'affiches en couleur made in USA (aux États, les annonces publicitaires dépendent de leur lieu de diffusion : métro, cinéma, journaux, etc.), les dessins préparatoires de chaque volet, bref, c'est l'extase totale, sauf... qu'aucune des affiches américaines ne correspond à celle qui a été placardée en France lors de la sortie du premier *Star Wars* ! Noon... ●

GENRE : INDISPENSABLE.

ÉDITEUR : WEST END GAMES/DESCARTES.

PRIX : ENV. 190 F.

Un festin de Gobelyns

Du matos ! On a beau se dire que cela ne fait pas la qualité d'un jeu, découvrir un livret de 100 pages, les plans en couleur des différents lieux à parcourir, une luxueuse feuille de personnage, une jaquette convertible en écran de jeu, et même un poster (la couverture), cela met plutôt de bonne humeur. Ceci dit, à côté de cette profusion matérielle, il faut reconnaître que le fil conducteur est assez classique : vous partez en quête d'un puissant objet pour le compte de personnages ambigus. L'intrigue elle-même est sans véritable surprise, les intitulés des étapes en témoignent : « Rencontre dans les bois », « La vieille auberge Kartakaine », en passant par « La caverne de la prêtresse morte vivante »... tout cela n'augure pas d'une folle créativité. Au bilan, un honnête scénario pour personnages de niveaux 4 à 7, pas génial, mais honnête. ●



GENRE : SCÉNARIO RAVENLOFT.

ÉDITEUR : TSR.

PRIX : ENV. 150 F.



Cargos Interstellaires

En dehors d'une petite campagne, ce livret de 96 pages est exclusivement consacré à la description de l'univers fascinant des transporteurs indépendants : leur travail, le contexte dans lequel ils vivent, les vaisseaux et armements disponibles, etc. Vous y découvrirez, entre autres, que les transporteurs se tiennent à l'écart des luttes entre Empire et Rébellion, préférant se préoccuper de leurs intérêts... et ne serez donc pas surpris d'apprendre que les éléments clefs de la Trilogie *Star Wars* ne soit ici réduit qu'à une lointaine toile de fond. Cela dit, cette distance au regard de la Trilogie ne semble pas avoir nuit au succès de ce supplément puisque vous avez ici la seconde édition, adaptée pile poil aux nouvelles règles (bien meilleures) de jeu. ●

GENRE : EXTENSION STAR WARS.

ÉDITEUR : WEST END GAMES/DESCARTES.

PRIX : ENV. 140 F.

Manhattan

Ludodélire est indéniablement l'éditeur (français) de jeux de société le plus créatif du marché, celui qui a le mieux réussi à s'émanciper des principes éculés encore trop souvent utilisés (jeu de l'oie, quizz, etc.). SuperGang, Full Metal Planète, Tempête sur l'échiquier, Formule Dé... tous s'appuient sur des mécanismes de jeu « sérieux » ou déliants mais toujours simples d'accès et inventifs. Manhattan, leur dernière production, n'échappe pas à la règle. Devant les joueurs : un plateau de jeu avec neuf villes subdivisées en neuf zones. Leur but : placer le plus judicieusement possible 24 sections d'immeubles de hauteur inégale sur les 81 zones que compte le jeu, une section pouvant s'empiler sur une autre. Chacun choisit tout d'abord six parties d'immeuble parmi les 24 siennes, puis pioche quatre cartes de localisation. À son tour de jeu, le joueur déposera une section d'immeuble dans n'importe quelle ville, à l'emplacement indiqué par la carte de son choix. Il défaisane ensuite la carte utilisée et en pioche une autre. Le joueur suivant procède de même, etc. Lorsque tous les joueurs ont placé leurs six sections, on compte les points de chacun : 1 par immeuble, 2 par nombre majoritaire d'immeubles dans une ville, 3 pour la plus haute tour (même les nuls en calcul mental devraient s'en sortir). Les joueurs choisissent à



nouveaux six sections, en déposent une à leur tour de jeu... et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les sections soient déposées sur le plateau (4 tours de jeu). Le vainqueur est alors celui qui a obtenu le maximum de points.

Bon, dit comme ça, je reconnais qu'on a pas vraiment envie de faire des claquettes en entonnant une tyrolienne endiablée. Mais voilà, j'ai omis de mentionner un point de règle essentiel : il est possible de déposer une section sur celle d'un adversaire (à condition d'obtenir au moins le même nombre d'étages que lui dans l'immeuble). Or comme un immeuble appartient à celui qui en possède le dernier étage, cela change tout. Vous pouvez évidemment essayer de vous développer sans faire de tort à

personne (parce que vous croyez naïvement que vos adversaires feront de même), mais pouvez également construire sur les sections des autres joueurs pour réduire leur expansion (perte d'un immeuble), obtenir une majorité de tours dans une ville (à leur détriment) ou obtenir le plus grand building (grâce aux sections déjà posées). Problème : vos adversaires nourrissant les mêmes projets, vous pouvez légitimement craindre qu'ils s'accaparent vos immeubles ou ruinent votre expansion, d'où une tension nerveuse qui s'avérerait parfaitement insoutenable au-delà d'une heure... si une partie ne durait pas 45 minutes. Le pire c'est qu'on y prend goût et il n'est pas rare de s'engager dans une longue succession de parties avec revanche, re-vengeance, etc. Une (petite) réserve cependant : à trois, le moindre conflit d'implantation entre deux joueurs avantage considérablement celui qui n'y est pas engagé. Il est donc préférable d'y jouer soit à deux soit à quatre. ●

GENRE : RÉFLEXION.

ÉDITEUR : LUDODELIRE.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 4.

DURÉE : 45 MINUTES.

PRIX : ENV. 200 F.

Kabal

Sorti il y a quelques années, Néphelim est probablement un des rares jeux de rôle français, sinon le seul, à s'être exporté aux States. Grâce à des règles très bien conçues et un concept original (à l'approche de l'Apocalypse, humains et races anciennes s'affrontent pour la maîtrise du monde à venir), il est même devenu une référence du genre. Aujourd'hui Multisim édite le jeu de carte « à jouer et à collectionner » inspiré du jeu de rôle : Kabal.

J'avoue que, liquéfié du bulbe par de nombreuses parties de Doomtrooper (jeux Descartes), je n'ai pas eu le courage de m'engager dans la lecture des règles : 60 pages de texte écrites en tout petit, cela décourage un peu. De plus, comme les cartes (au graphisme assez inégal), sont complètement hermétiques pour quelqu'un n'ayant pas lu les règles, vous comprendrez que cet article ne puisse prétendre avoir la valeur d'une critique. Vous êtes donc en présence d'une simple news mais, comme j'ai honte, j'en ajoute une deuxième : en dehors de la carte « long-feu », l'extension Warzone de Doomtrooper est décevante. ●



MES NOUVELLES AMIES VOUS ATTENDENT

Toujours plus coquines, les créatures de mangas sont de retour pour votre plus grand plaisir.

Ces Venus japonaises dévoilent leurs charmes exotiques dans de nouvelles séries d'illustrations les mettant en scène sur votre PC.

Embarquez vous aussi dans cet univers féérique, dédié entièrement au rêve et à l'esthétisme.

Les héroïnes de mangas sont disponibles sur simple demande par le

3617 Pointphoto

5,37 F HT la minute

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 POINTPHOTO pour recevoir chez vous, par la poste, votre sélection sur disque 3 1/2". Coût de la communication 5,37 F HT la minute, non d'attente à payer. Temps moyen de connexion courtoise 5 mn. Attention, seuls les tarifs officiels TTC en vigueur seront pris en compte. Envoyez en retour votre réponse par courrier.

© Tatsuimi Publishing & Samourai. Pointphoto. Tous droits réservés - Pointphoto S.A. - RC 8 391 054 061

GENRE : JEU DE CARTES.

ÉDITEUR : MULTISIM.

PRIX : ENV. 70 F LE STARTER ET 20 F LE BOOSTER.

Congo

Des gorilles et des hommes

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : VIACOM NEWMEDIA.

DATE DE SORTIE : MARS 1996.

Si vous êtes nostalgique de Tarzan et autres écumeurs de jungles perdues, Congo va vous combler. Après sa sortie sur console, Viacom décide enfin d'adapter ce jeu sur PC. Préparez-vous à vivre une aventure passionnante au cœur de l'Afrique mystérieuse.



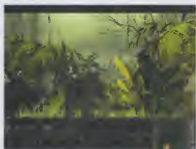
CONGO EST un titre qui doit certainement vous évoquer quelque chose. En effet, c'est tout d'abord celui du best-seller de Michael Crichton (auteur également du célèbre Jurassic Park). Adapté au cinéma par Frank Marshall, le film, sorti au mois de septembre dernier en France, a connu de la même façon un succès considérable. Toutes ces raisons font qu'aujourd'hui, ce même « Congo » débarque sur vos écrans PC. L'histoire est simple : une expédition de huit personnes part en Afrique à la recherche d'un diamant d'une valeur inestimable. Alors qu'ils se rapprochent du but, les jeunes gens découvrent qu'ils ne sont pas seuls à roder près du trésor. En effet, à plusieurs reprises ils aperçoivent et distinguent une silhouette se rapprochant plus du gorille que de l'homme. Après avoir fait part de cette étrange rencontre aux autorités américaines par liaisons radiophoniques, l'équipe d'expédition se volatilise. N'ayant plus aucune nouvelle des huit personnes ni du

diamant tant convoité, on décide donc de vous y envoyer afin que vous puissiez résoudre cette mystérieuse énigme.

Seul dans la jungle

Je commence d'abord par prévenir les plus trouillards d'entre vous, car ils vont en baver ! Imaginez un peu... Vous vous trouvez au Congo, seul, perdu, fatigué, avec une seule envie, celle de rentrer chez vous et de vous vautrer sur le canapé en regardant

d'un œil superficiel la télé. Tout d'abord, vous retrouvez le campement de l'expédition où il n'y a rien ni personne, ensuite, vous devez avancer vers les grottes où, semble-t-il, les huit personnes ont disparu. Vous disposez d'un couteau, d'un canot, d'une boussole, d'une carte et de votre équipement de transmission. Vous allez rencontrer des serpents, trouver des objets bizarres, entendre des sons franchement peu rassurants et surtout découvrir des lieux dont les



murs sont recouverts de sang. Autant vous dire tout de suite que ça craint un maximum ! Mais vous n'êtes pas un dégonflé et vous décidez donc de continuer, même si vous devez y rester. De toutes façons, vous n'avez pas le choix, car vous avez été parachuté et n'avez donc aucun moyen pour revenir à la maison.

Votre curseur vous montre les directions dans lesquelles vous pouvez aller. Lorsque vous décidez d'avancer, c'est une scène cinématique qui se déroule, pendant laquelle vous ne pouvez rien faire. Vous ne pouvez donc pas aller vraiment où vous voulez. Ensuite, vous serez souvent amené à traverser des cours d'eau. Pour cela, vous devez vous servir de votre canoë. Là encore, vous ne le dirigez



pas vraiment. Une flèche vous indique vos possibilités de parcours, à condition que vous soyez tout de même assez rapide, car la vitesse est considérable. Sur le bas de votre écran, vous pouvez voir tous les objets que vous transportez et c'est là que vous stockerez ceux que vous trouverez par la suite.

L'indispensable ordinateur

Vous possédez également un ordinateur portable très sophistiqué, que vous pouvez consulter quand bon vous semble, en cliquant en bas à droite de votre écran, sur la touche « workstation ». Grâce à ce petit bijou de la technologie, vous allez pouvoir rester en contact avec les États-Unis,

mais également communiquer avec d'autres chercheurs qui se trouvent sur les lieux. Il vous servira aussi à examiner les cartes de la jungle, qui vous indiquent les cours d'eau ainsi que les chemins que vous pouvez emprunter à pied. En avançant dans votre mission, cet ordinateur deviendra carrément indispensable.

En conclusion, voici un jeu qui (on l'espère) vous fera tout d'abord voyager grâce à de superbes décors, mais également frissonner pour son ambiance sonore assez malsaine et quelquefois même morbide. À ne rater sous aucun prétexte si vous avez aimé le roman ou adoré le film. ■

Sylvie Sotgiu



Urban Runner

Marathon Man

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : SIERRA.

DATE DE SORTIE : MARS 1996.

Vous avez frissonné jadis ? Et bien, courez maintenant ! Après l'univers cauchemardesque de Phantasmagoria, Sierra nous sort un nouveau jeu d'aventure à la mode cinématographique : Urban Runner, un thriller puissamment chargé en adrénaline.

AVEC L'AVENEMENT du CD-Rom, le « jeu pur » n'est plus au centre du soft, ou plutôt, il partage désormais sa place avec une autre dimension toute aussi importante dans sa conception : sa conformité avec un champ artistique de référence. Cinéma, musique, peinture, films d'animations, dessins animés... aujourd'hui, de nombreux jeux appellent des catégories d'évaluations qui relèvent plus du critique d'art (pictorial) ou de cinéma que du testeur de jeu. Écrans « beaux comme du Rubens », scènes cinématiques « aux cadrages et changements de vue parfaitement maîtrisés », scénario « digne d'un film »... il nous est



même arrivé de parler de huitième art ! Nous nous sommes égarés. À chaque fois que nous évaluons un jeu avec ces critères, nous ne faisons que reconnaître un peu plus l'allégeance d'un genre mineur aux « vrais » z'Arts (tout en espérant qu'un peu de leur prestige rejaillira sur l'univers du jeu micro). Soyons clair, aucun soft ne pourra jamais prétendre au statut de d'œuvre... du moins tant que les concepteurs de softs chercheront à faire des répliques peu créatives d'un genre éprouvé (films de SF par exemple). Question essentielle : pourquoi lesdits concepteurs ne créent-ils pas de vrais jeux, originaux et intéressants, au lieu de singer un « ailleurs artistique », avec com-

me seule valeur ajoutée une interactivité parfois douteuse ? Réponse : parce que cela se vend ! Et là, je cesse immédiatement (et à la surprise générale) de jouer à l'intégriste de service. Tant mieux !

Ceci n'est pas un film

Si je ne craignais pas d'être incohérent, je recommanderais ce genre de jeu aux novices et aux réticents de tout poil. Ils pourront y retrouver un univers de référence connu tout en découvrant le monde, au combien fascinant, du jeu. Or, si ces softs à haute teneur « filmique » peuvent ouvrir l'appétit voire entraîner une inextinguible voracité ludique, je souscris, tu souscris, il souscrit, nous souscrivons, vous... bref, c'est bien. De ce point de vue, Urban Runner, que je remercie au passage de m'avoir donné l'occasion de gloser comme un fou, risque d'en séduire plus d'un, même des joueurs rodés et exigeants comme vous et moi. Tout simplement parce qu'il est, dixit le dossier de presse, « le premier vrai jeu d'aventure intégralement en vidéo plein écran ». Bon, je pourrais



encore discourir à l'infini sur le sens du mot « vrai », qui réduit considérablement l'impact de la phrase, mais je me lasse... et vous aussi. Une chose est sûre, Urban Runner relèvera, comme Phantasmagoria, de la catégorie « jeu d'aventure » puisque vous disposerez d'un inventaire, utiliserez des objets à bon escient et résoudrez quelques énigmes... bref, il ne s'agit absolument pas d'un film interactif (ouf !). Certes, dès les premières images et jusqu'à la dernière, vous serez plongé dans un jeu entièrement en vidéo façon « film d'action », mais je le répète : Urban Runner n'est pas un film interactif !

Bouge pas, meurs, ressuscite

L'intrigue est la suivante. Journaliste de votre état, vous étiez sur le point de faire chanter un truand grâce à quelques photos compromettantes. Malheureusement, lorsque vous rejoignez le malfaître, vous découvrez qu'il a sélectionné l'option « se faire sauvagement assassiner » plutôt que « cracher au bassinet ». Bilan : pas de tunes. Le coup est rude, mais le pire



reste à venir : son garde du corps (qui risque désormais un licenciement pour faute grave) n'est pas content et vous prend immédiatement en chasse pour vous plomber la carcasse aux pruneaux 9,5 mm. Commence alors la poursuite la plus frénétique jamais vue, sinon dans un film, du moins dans un jeu PC. La caméra vole, plonge, virevolte... parfois, elle passe en vue subjective, mais reste toujours en mouvement. Choisissez vite une direction ou une action. Vous lambinez ? Le tueur vous rattrape et vous bute (sauvegardes fréquentes à prévoir). Vous vous êtes débarrassé de lui ? Les ennuis et le suspense continuent. Si nous attendrons de tester le jeu pour juger de son intérêt (et de sa

durée de vie), on peut déjà dire que la fluidité et l'enchaînement des séquences s'effectuent sans le moindre heurt, à tel point qu'on en oublie complètement l'accès CD-Rom. Pour du 32 000 couleurs sur un Pentium 90 dûment doté de Windows 3.1 ou 95 (256 couleurs sous DX2 66), c'est quand même pas mal. Pour ceux qui trouvent que les incrustations vidéos sonnent faux, sachez qu'elles seront plutôt rares et que la plupart ont été tournées en décor réel, caméra au poing. Quatre CD-Rom et plus de 180 minutes d'images pour un « non film interactif », c'est fort ! ■

Éric Ernaux



Des acteurs professionnels, d'authentiques décors, une vraie musique de film... dans Urban Runner, seules les balles sont fausses (300 balles à blanc tirées pendant le tournage !).



The Elder Scroll Daggerfall

Le parchemin des anciens

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : BETHESDA.

DATE DE SORTIE : MARS 1996.

Parmi les jeux de rôle actuellement en vitrine on trouve un peu de tout : du laid mais profond, du beau mais bourrin ou encore du moche mais nul... Bethesda prend le pari de faire du beau et du profond et du pas bourrin. Tiens, c'est pas du boudin !

L'ÉQUILIBRE politique de l'Empire de Tamriel est dangereusement menacé. Les affrontements qui, par le passé, opposèrent les diverses provinces de l'Empire ont laissé des blessures profondes et si aujourd'hui les conflits semblent avoir cessés, les griefs demeurent. La résurrection de Lysandus, ancien roi de Daggerfall avide de vengeance, annonce l'imminence du chaos. Au service de l'Empereur, vous aurez la lourde tâche de prévenir et contrer les soulèvements qui se préparent. L'interface de Daggerfall se présente en vue subjective avec une barre de fonction escamotable au bas de l'écran. Premier constat sur cette pré-version : le moteur est bien plus



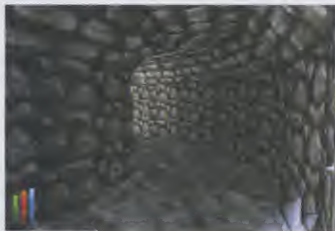
performant que celui livré avec la série des Ravenlofts (SSI). L'architecture intérieure des bâtiments ou des donjons est d'une complexité et d'une richesse bien supérieure à ce que le jeu de rôle nous a proposé depuis l'avènement de Doom. La possibilité de tourner et de lever la tête est même mieux implémentée que dans Doom2 : en plus d'une interface supérieure (une pression sur shift et la souris vous sert de tête) le moteur calcule les points de fuites verticaux (d'où, pas de distorsion de l'image). En revanche... ça rame à fond la banane. Pour cette pré-version, sur un Pentium 60 Mhz 8 Mo minimum, c'est la projection en diaporama. Ne doutons pas que Bethesda optimisera les routines de son moteur d'ici la sortie commerciale du soft. Comme son prédécesseur Arena, Daggerfall laisse au joueur une

liberté d'action quasi-totale. Libre à vous de suivre l'intrigue du scénario en entrant au service de l'Empereur, ou de parcourir votre propre voie au hasard des contrées de Tamriel.

Dagger à double tranchant

En effet, quel que soit votre choix, les missions et tâches diverses ne manqueront pas : au cours de vos rencontres et de vos conversations avec les NPC il pourra vous être demandé de nombreux services parmi lesquels défendre un village contre une attaque d'Orcs, déjouer un complot contre un tiers, etc. Chaque NPC gardera la trace d'un service rendu et pourra, par la suite, s'en montrer redevable. Vous aurez aussi la possibilité d'intégrer des communautés de NPC, comme des guildes ou autres légions de toute sorte, et faire ainsi des rencontres qui pourront s'avérer





payantes. Vous pourriez également posséder diverses propriétés, châteaux, terres... Bref, les possibilités de Daggersfall semblent à ce point de vue extrêmement variées. L'environnement tridimensionnel n'est pas en reste : outre les traditionnels donjons et châteaux, vous visiterez aussi des villages, des bois, des montagnes, des plateaux, des abysses sous-marines, des déserts, etc. Les développeurs affirment avoir modélisé près de trois cent mille km² de terrain ! (lesquels ne figuraient pas sur la preview mais on vous tiens au courant). Plus de quarante bestioles en tout genre (modélisées sous Alias) vous attendent de pied ferme et la magie sera parfois le



seul vrai recours ; notez à ce sujet qu'il vous sera possible de fabriquer vos propres objets magiques : potions, boucliers et même sorts pourront faire l'objet de personnalisations diverses. Enfin, la génération de caractère semble de loin la plus avancée du genre : le soft vous soumettra des situations hypothétiques auxquelles vous aurez à réagir par le moyen d'un QCM ; vos réponses permettront de déterminer vos origines, vos caractéristiques ainsi que votre passé et notamment les raisons pour lesquelles vous vous êtes retrouvé sur la route de Tarniel. En définitive, Daggersfall s'annonce bien comme un des événements majeurs de cette année, mais seul le test de la version finale pourra confirmer cette impression. ■

Duorg


JEUX PC

| | |
|---------------------------------|-------|
| 3D ULTRA PINBALL | 285 F |
| 11 TH HOUR v1 | 339 F |
| 1942 AIR PACIFIC WAR GOLD | 329 F |
| ADDS COLLECTION | 349 F |
| ACROSS THE RHINE v1 | 315 F |
| ACTUA SOCCER v1 | 295 F |
| ALIEN ODYSSEY v1 | 360 F |
| ALIEN v1 | 319 F |
| ANVIL OF DAWN v1 | 389 F |
| APACHE LONGBOW v1 | 299 F |
| ARMORED FIST | 349 F |
| ASCENDANCY v1 | 345 F |
| BATTLE ISLE 3 | 299 F |
| BIOFORGE v1 | 319 F |
| CAESAR 2 v1 | 329 F |
| COMMAND & CONQUER v1 | 299 F |
| COMMANDER BLOOD v1 | 349 F |
| CRUSADER : NO REMORSE | 339 F |
| DARK FORCES v1 | 295 F |
| DESTRUCTION DERBY | 355 F |
| DUNGEON MASTER 2 v1 | 199 F |
| EGGATICA | 329 F |
| EF 2000 (TFX 2) | 339 F |
| FADE TO BLACK v1 | 329 F |
| FIFA 96 v1 | 369 F |
| FLIGHT UNLIMITED v1 | 385 F |
| FULL THROTTLE v1 | 219 F |
| GENESIA v1 | 359 F |
| HEART OF DARKNESS | 329 F |
| HEXEN (HERETIC 2) | 349 F |
| HI-OCTANE | 299 F |
| L'ENIGME DE MATHIEU LU v1 | 299 F |
| MAGIC CARPET | 340 F |
| MECHWARRIORS 2 | 255 F |
| MORTAL COIL | 349 F |
| MORTAL KOMBAT 3 | 369 F |
| MYST v1 | 325 F |
| NEED FOR SPEED | 379 F |
| NHL HOCKEY 96 | 195 F |
| NOVASTORM v1 | 355 F |
| PGA TOUR GOLF 96 | 389 F |
| PHANTASMOGORIA v1 | 270 F |
| PLAYER MANAGER 2 | 299 F |
| QUEST QUEST SWAT | 299 F |
| POWER HOUSE v1 | 290 F |
| PRISONER OF ICE v1 | 290 F |
| PRO PINBALL | 265 F |
| RAYMAN v1 | 345 F |
| REBEL ASSAULT 2 | 145 F |
| SAM & MAX HIT THE ROAD v1 | 250 F |
| SCREAMER | 289 F |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER | 319 F |
| SHREKS | 329 F |
| SPACE QUEST 6 v1 | 410 F |
| STAR TREK: NEXT GENERATION v1 | 259 F |
| STONEKEEP v1 | 259 F |
| SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO | 349 F |
| TERMINAL VELOCITY | 369 F |
| THE DARK | NC |
| THE LAST DYNASTY v1 | 325 F |
| THIS MEANS WAR | 345 F |
| THE FIGHTER COLLECTOR v1 | 369 F |
| TIME GATE (Secret du Temple) v1 | 325 F |
| TORNADO PASSAGE | 369 F |
| UNDER A KILLING MOON v1 | 319 F |
| VIRTUA CHESS v1 | 305 F |
| WARRIOR 2 | 365 F |
| WETLANDS v1 | 369 F |
| WEREWOLF VS COMANCHE | 285 F |
| WORMS 2 | 285 F |

JEUX MAC

| | |
|-------------------------------|-------|
| 11 TH HOUR | 399 F |
| ASTERIX LE CHEF DE CESAR | 369 F |
| COLONIZATION v1 | 379 F |
| COMANCHE | 369 F |
| DADAULUS ENCOUNTER v1 | 389 F |
| DARK FORCES v1 | 379 F |
| DOOM 2 | 289 F |
| DAY OF THE TENTACLE | 389 F |
| DOOM 2 | 379 F |
| FRANKENSTEIN | 389 F |
| JEWELS OF THE ORACLE v1 | 299 F |
| LEISURE SUIT LARRY 6 | 349 F |
| LES GUILGONS DE L'INFO | 299 F |
| MARATHON | 379 F |
| MYST v1 | 419 F |
| PGA TOUR GOLF III | 399 F |
| REBEL ASSAULT v1 | 339 F |
| SAM & MAX HIT THE ROAD | 365 F |
| SIM TOWER | 259 F |
| SYSTEM SHOCK | 355 F |
| VODOO LOUNGE (ROLLING STONES) | 259 F |
| WING COMMANDER 3 | 379 F |

CULTURE DÉCOUVERTE

| | |
|----------------------------------|-----------------|
| 12 CUISINES DU MONDE | M/PC 389 F |
| AINSI VIENT LA VIE | M/PC 389 F |
| ATLAS MONDIAL | M/PC 405 F |
| AUX ORIGINES DE L'HOMME | PC 379 F |
| BRANCUSI | M/PC 339 F |
| CARNAVAL A VENISE | PC 199 F |
| CEZANNE | M/PC 419 F |
| CINEMA FRANCAIS | M/PC 379 F |
| CINEMA 95 | PC 300 F |
| CINEMA 95 | M/PC 315 F |
| COMMENT CA MARCHE | M/PC 379 F |
| DÉCOUVERTE DU CANADA | PC 279 F |
| DELACROIX AU MAROC | M/PC 229 F |
| DICTIONNAIRE HACHETTE | M/PC 629 F |
| DICTIONNAIRE PLUS ELEC | PC 569 F |
| DJ BIG BANG AUX DINOSAURES | PC 325 F |
| ELYSEE | M/PC 369 F |
| LES OILES ET PLANETES | PC 299 F |
| EUROBAT D'ARCHITECTURE ANCIENNE | PC 289 F |
| FESTIVAL DE CANNES | M/PC 299 F |
| GAULIN BAUDELAIRE | M/PC 319 F |
| GROUPE ENCYCLOPEDIA | PC 1070 F |
| HARRAP'S (DICTION. ANGL. FR.) | PC 1550 F |
| HOW COMPUTER WORK | PC 319 F |
| INLUITS | M/PC 375 F |
| INSECTES ET AUTRES PET. BETES | PC 475 F |
| L'ANNEE STATISTIQUE 95 | M/PC 389 F |
| LA BIBLE DE JERUSALEM | M/PC 799 F |
| LA FONTAINE POUR MEMOIRE | M/PC 329 F |
| LA PATISSERIE D'ART | M/PC 379 F |
| LE CORPS HUMAIN EN 3D | PC 440 F |
| LE LOUVRE | M/PC 359 F |
| LE MONDE DES ANIMAUX | PC 379 F |
| LE MONDE SUD MARIN | PC 475 F |
| LE TEMPS DE BRUEGL | M/PC 359 F |
| LE TEMPS DE RUBENS | M/PC 359 F |
| LE TEMPS DE VAN EYCK | M/PC 359 F |
| LE TRESOR DU SAN DIEGO | M/PC 279 F |
| LEONARDO VINCI | PC 379 F |
| LES CIVILISATIONS ANTIQUES | PC 379 F |
| LES DÉCOUVERTEURS | PC 469 F |
| LES ÉVANGILES | PC 389 F |
| LES MERS | PC 299 F |
| LES STARS DU LOUVRE | M/PC 269 F |
| MATISSE, ARAGON, PROK | M/PC 229 F |
| MONET VÉRINAINE DEBUSSY | M/PC 359 F |
| MUSEE DE L'HOMME | M/PC 359 F |
| NAPOLEON | M/PC 349 F |
| NICOLAS POUSSIN | PC 299 F |
| NYPHEAS 2 | PC 199 F |
| PC LE CORPS HUMAIN | PC 469 F |
| PERMIS COUTURE | PC 349 F |
| PROMENADE ART XX ^e SI | M/PC 340 F |
| RABELAIS | M/PC 339 F |
| ROBERT ELECTRONIQUE | M/PC 4799 F |
| RODIN | M/PC 379 F |
| SCENATEX | PC 389 F |
| ULYSSE | M/PC 229 F |
| VELASQUEZ | PC 379 F |
| VAN GOGH | PC 299 F |
| VOYAGE EN EGYPTE | PC ou MAC 329 F |
| VOYAGE EN ITALIE | PC ou MAC 329 F |
| ZYZOMTS | M/PC 399 F |

ÉVÉIL ÉDUCATIF

| | |
|--------------------------------|------------|
| ADIBOU 6/7 ANS | PC 389 F |
| ADIBOU 8/9 ANS | PC 389 F |
| ADI FRANÇ/MATH (chaque niveau) | PC 389 F |
| ADI ANGLAIS (chaque niveau) | PC 289 F |
| ANIMALIS 2 | PC 299 F |
| BABE ET POP | M/PC 289 F |
| CIRCUS | M/PC 285 F |
| ELIOT | M/PC 229 F |
| ELIOT | M/PC 229 F |
| KYKO ET LES VOLEURS DE NUIT | PC 345 F |
| LA CIGALE ET LA FOURMI | M/PC 195 F |
| LE JARDIN ENCHANTE | M/PC 229 F |
| MAG MAC A CHAMPIGNAC | PC 285 F |
| MILLIE ET LA MAISON DES MATHS | PC 349 F |
| MON THEATRE MAGIQUE | PC 389 F |
| ONCLE ARCHIBALD | PC 285 F |
| PETER ET JULIE ET LE PERE NOEL | M/PC 309 F |
| PETER ET JULIE ET LE PERE NOEL | M/PC 249 F |
| PRINCE MANDARINE | M/PC 269 F |
| SECRET DU CHATEAU | PC 275 F |
| TUNELAND | PC 229 F |

AUTRES TITRES : NOUS CONSULTER

Bon de commande à expédier ou faxer à JYMAX 122, avenue de la Résistance - 93340 LE RAINCY

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Designation _____ PRIX _____

Frais de port : 30 F (Colissimo)

☐ Contre-Remboursement + 30 F

☐ Carte Bleue n° _____

Date d'Exp. _____ Signature _____

TOTAL

GEN4 02/96

Defcon 5

Millenium 3

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : MILLENIUM.

DATE DE SORTIE : MARS 1996.

Après The Scroll et Silverload, Millenium revient à la charge avec un jeu en 3D texture mappée. Bien sûr, on n'a pas attendu Millénium pour arrêter de compter les Doom-likes mais DEFCON 5 semble proposer un défi plus stratégique que le reste de la production, ainsi qu'un déroulement moins linéaire...



DANS UN futur lointain - en fait mars 96, à en croire le calendrier des sorties - un groupe industriel, la Tyron Corp, assure à lui seul la défense de la quasi totalité des principales bases minières. Pourtant, depuis nombre d'années, aucune attaque extraterrestre n'a été recensée. Les services de la Tyron Corporation sont vivement remis en question et la dénonciation de ses contrats n'est plus seulement envisagée, elle est imminente. Voilà qui plante habilement le décor. Le jeu commence dans un base minière au doux nom de MRP-6F, alors que vous procédez aux dernières routines de mise en service du système de défense automatique. Soudain, le central V.O.S. vous informe d'une attaque ennemie. Mais s'agit-il d'une réelle attaque alien, ou



est-ce un complot de la Tyron Corporation ? La question reste entière et il vous appartiendra d'y répondre, si tant est que vous en êtes capable.

Encore un doom-like ?

Peut-être pas. En ce qui concerne l'environnement tridimensionnel, DEFCON 5 tient plus du Wolfenstein 3D que du doom-like : ici, pas d'escaliers ni de différentiel de niveaux visibles, tout est plat et bien carré. Sur cette pré-version les unités de construction (murs, portes, ascenseurs) paraissent un peu simplistes, ce qui fait perdre à l'environnement un poil de sa crédibilité. MRP-6F se décompose en plusieurs secteurs, eux-mêmes découpés en plusieurs niveaux auxquels vous accédez par ascenseurs. Pour passer d'un secteur à l'autre, un système de navette (L.I.M.O.) est mis à votre disposition.





Les déplacements par L.I.M.O. sont précalculés et la qualité des séquences de navigation - malgré une forte pixellisation - est d'assez bonne facture. Après avoir activé les principaux logiciels de défense à l'aide du terminal de contrôle, les envahisseurs commencent à vous tomber dessus de toutes part. À l'aide de votre lance boules-lazers-qui-font-fzzzz-et-baoum vous pourrez leur répondre du tac-au-tac : vos ennemis, les Berserkers (voilà qui est original) sont de plusieurs niveaux lesquels vous seront signifiés par la couleur de leur combinaison : rouge pour les moins dangereux, jaunes pour les quasi-invincibles, ronce de noyer pour les commerçants, acajou incrusté de nacre pour le monsieur, là, il fait une affaire, hein, la table est en épica et les poignets sont pur bois de santal...

Sans les dents

À l'inverse de la majorité des doom-likes, DEFCON 5 semble proposer un vrai scénario ainsi qu'un défi stratégique inédit. La diversité des interfaces de contrôle fait toute l'originalité de ce soft. En plus des parties de cache-cache à la Doom que vous livrez avec les Berserkers dans les dédales de la station minière, vous aurez également la charge d'assurer la défense anti-aérienne par le biais de tourelles meurtrières prévues à cet effet. Dans votre périple, vous



serez aidé par le système de contrôle V.O.S., qui constitue à lui seul une bonne partie du jeu. C'est par ce système aux nombreux sous-menus que vous pourrez piloter des droïdes qui s'avéreront fort utiles au cours de la partie. Le déploiement stratégique de ces derniers vous permettra en outre de défendre certains endroits stratégiques comme par exemple les accès L.I.M.O. De même, c'est encore par V.O.S. que vous pourrez piloter des robots de reconnaissance qui vous serviront à investiguer les épreuves des vaisseaux que vous aurez abattu à l'aide des tourelles de défense de la station. Bref, le défi stratégique est de taille et Millénium semble avoir entièrement misé sur cet aspect de leur soft, à en juger du moins par la relative qualité de la réalisation en trois dimensions temps réel (simple et facile, mais vaste et fluide). Servi par de très belles scènes cinématiques, réalisées sous Lightwave 3D, DEFCON 5 s'annonce en tout cas comme un produit particulièrement original. À suivre... ■

Duong



Le plus grand choix de jeux pour
CD-ROM PC / MAC / PSX

FRANCE

consultez notre catalogue et commandez sur

3615

MEDIAFORM

2336 la minute

descriptifs et configurations minimales - news - previews
cd-rom pour adultes - hit-parade - des jeux à gagner !!!

imports - stock important - petits prix

<http://www.arkham.be/mediaform>

BELGIQUE

LE PLUS GRAND CHOIX EN BELGIQUE
MEDIAFORM
DE JEUX POUR ORDINATEURS

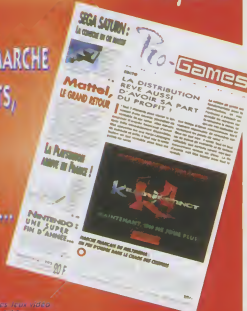
Ch. de Wavre 1335 - 1160 Bxl
Rue Gretry 31 - 1000 Bxl



Tél: 19-32-(0)2/673.98.49
10h30-13h / 14h-18h30

Chaque mois toute l'actualité professionnelle du Multimédia
et des jeux vidéo

NOUVEAUTES,
ANALYSES DU MARCHE
ET DES PRODUITS,
INTERVIEWS,
SALONS,
HITS ET ECHOS...
(format tabloïd)



SUBS
Pour les professionnels du jeu vidéo
et des ordinateurs en général
la distribution (abonnement, supermarchés,
magasins, presse et distributeurs)
magasins d'ordinateurs, librairies, épiceries

Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisirs

Abonnement 1 AN : France 200 FF / Autres Pays 300 FF (par virement bancaire en FF)

Bulletin à renvoyer, avec votre règlement, à

GENA 02/96

Nom, M / Mme

Prénom

(Société)

(fonction)

N°

rue/avenue

Ville

Pays

Code postal

Pt: 1100001000 RUE DU PRESIDENT WILSON 10500 LILLEVALLOIS PERRET CDEY - FRANCE. Tél. (33) (1) 47 39 34 81 - FAX (33) (1) 47 39 34 79

Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisirs

Indestructibles

La naissance d'un super-héros

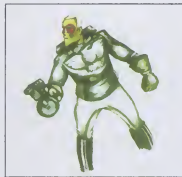


ANNONCÉ depuis déjà près d'un an, Indestructibles fût révélé en début d'année dernière sous le nom de code de MIST. À l'origine du concept, on retrouve le rêve de Sean Cooper, que l'on va laisser s'exprimer ici librement pour une présentation rapide. Les écrans de jeux présents sur ces pages datent d'un premier essai qui depuis a complètement été refondu. Comptez sur nous pour vous fournir lors de la prochaine présentation des écrans inédits. Mais laissons Sean Cooper nous parler lui-même de son produit :

" Indestructibles est un jeu d'arcade/stratégie. J'ai voulu faire ce jeu à ma façon, en évitant toute influence extérieure. En fait, j'ai voulu en faire un produit complètement novateur. Spiderman, Batman, les X-Men, Captain America - même Darkman - vont subir la loi des Indestructibles. Avec mon dernier jeu, Magic Carpet, le but était de faire un jeu original, et c'était plutôt réussi, peut-être à cause du

Respectivement, on pourrait presque comparer Bullfrog aux pilotes d'essais des années 50 ! Toujours à la pointe, prêt à prendre tous les risques, ils font parti de ces rares développeurs capable de faire évoluer les jeux vers un Eldorado ludique.

Nous avons donc décidé de suivre d'un bout à l'autre un des derniers délires créatifs de cette équipe, pour essayer de comprendre ce qui motivaient ces gens là !



savez, des gens vous appellent au téléphone, vous disent « On a un problème. » Si vous ne résolvez pas le problème, le public ne vous soutient plus et vous vous retrouvez très vite dépossédé de votre statut de super-héros. Dans Indestructibles, vous commencez avec un super-héros, voire une équipe. Vous pouvez créer physiquement votre super-héros idéal, mais aussi définir ses pouvoirs. Par exemple, mon super-héros type est agile et puissant, peut voler et escalader n'importe quoi avec aisance, avec en outre la possibilité de se métamorphoser en léopard. De plus, j'ai choisi d'incarner une femme, car si elle est moins puissante que la gent masculine, elle est beaucoup plus souple et si elle bat un homme (soit disant) plus costaud, c'est d'autant plus motivant ! Vous pouvez avec votre super-héros, faire tout ce que vous voulez, à partir du moment où vous avez le pouvoir. Dévaster une cité, tuer n'importe qui, détruire n'importe quoi. Le jeu se doit d'être

concept des sphères de Mana. Un peu comme pour une monnaie, les sphères de Mana pouvaient être emmagasinées. C'était une idée dingue, mais cela en a fait un jeu unique. En termes de structure, Indestructibles peut-être comparé à l'ambiance de l'univers batmanien. Vous





flexible et organique, la liberté d'expression de vos super-pouvoirs devenant la chose la plus importante.

Comme la plupart des « vrais » super-héros, vous pouvez être bon ou mauvais. Vous devrez choisir votre camp au début du jeu. Mais vous aurez besoin de fonds : soit le gouvernement vous entretient et vous devenez défenseur du monde soit vous êtes un mercenaire et vous travaillez pour le plus offrant. Quel que soit votre choix, si vous réussissez, vous gagnerez de l'argent, qui permettra de faire des recherches et développer de nouvelles armes ou de nouveaux super-héros plus puissants.

Une certaine atmosphère...

En terme de design graphique, nous avons commencé avec un monde futuriste très sombre. Mais maintenant, je veux quelque chose de plus lumineux, plus coloré pour le jour et de teintes grisâtres monochromes pour la nuit. Ce dernier aspect est très important pour créer une atmosphère particulière, via l'utilisation d'éclairages et d'ombres. Encore une fois, je ne veux pas qu'il ressemble à un soft existant déjà, la mode actuelle étant justement aux jeux sombres et sinistres. Ce sera agréable de le faire dans un envi-

ronnement à la Spider-man. Pour vous donner une idée des personnages, nous sommes parti sur des représentations vectorielles pour les super-héros, un mélange de sprites et de vectoriel pour les civils et encore du vectoriel pour les véhicules. L'utilisation de vecteurs permet de réaliser des personnages plus flexibles, qui peuvent s'étirer et se métamorphoser en différentes formes et créatures. Cela permet aussi d'économiser la mémoire et de développer simultanément des versions PlayStation et Saturn. Actuellement, nous sommes à une dizaine de semaines d'avoir quelque chose de rapide, de jouable et de graphiquement proche de ce que nous voulons. C'est ma période préférée du développement d'un jeu, alors que beaucoup de choses peuvent encore changer. Vous savez de quoi est capable le moteur graphique, les graphismes commencent à ressembler à quelque chose, les mécanismes sont là et vous devez construire un à un les petits détails qui feront du produit un bon jeu ! En outre, le travail d'équipe est vraiment motivant et j'essaie au maximum de mettre en compte les idées et remarques des différents membres. J'utilise beaucoup les idées découlant des remarques des gens. Souvent, les personnes les plus ennuieuses viennent avec les suggestions les plus importantes, car elles suscitent toujours beaucoup de controverses qui débouchent souvent sur quelque chose d'utile. En tant que « chef d'équipe », je dois savoir mettre de côté mes idées pour suivre la majorité. Pour vous donner un exemple, dans Magic Carpet, je ne



voulais pas de châteaux, car je trouvais qu'ils gâchaient l'aspect multijoueur du

produit, mais la majorité était pour, et donc château il y eut. Incidemment, le côté multijoueur est le plus important et Indestructibles sera le jeu le plus impressionnant du genre.

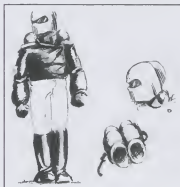
J'aimerais pouvoir utiliser le nouveau standard réseau câblé British Telecom, ainsi qu'Internet comme réseau global de jeu. Mais tout ceci, c'est le futur et pour l'instant, nous nous concentrons sur les bases du jeu.

Prochainement, nous aborderons le développement en lui-même, avec des écrans de jeux plus avancés. D'ici là, bon début d'année à tous et à bientôt. ■

Propos recueillis par Didier Latil

L'équipe d'Indestructibles

À l'origine du produit, on retrouve Sean Cooper, programmeur de Syndicate et de American Revolt, Chef de produit et programmeur de Magic Carpet, de Hi-Octane et ayant aussi géré Magic Carpet 2. Avec des références de ce niveau, on ne peut qu'être rassuré. Autour de lui, on retrouve une équipe restreinte, qui sera renforcée en temps voulu par de nouveaux éléments. Andy Cakebread (ex-service des tests de produits Bullfrog) et Ken Chan sont deux programmeurs, tandis que Fin McGeachie et Eoin Rogan, ayant été respectivement les graphistes de Magic Carpet 1 et 2, constituent les talents artistiques.



1996 : Macintosh contre-attaque

DÉPUIS PLUS d'un an maintenant, Apple essaye de conquérir des parts de marché sur le monde ludique micro et malgré la présence imposante du PC et des compatibles, on assiste à l'émergence d'un véritable parc de machines dédiées aux loisirs ou plus spécialement aux jeux. Le Macintosh, de par son ergonomie, son système d'exploitation et ses capacités, a toujours bénéficié d'une meilleure image de marque que le PC auprès du grand public, mais pour les jeux à proprement parlé, c'était jusqu'ici plutôt la catastrophe. Encore en 1995, pour un jeu sorti sur Macintosh (la plupart du temps une adaptation d'un jeu développé pour le PC), on avait droit à sept ou huit produits sur PC ! Cette tendance tend à se résorber ces derniers mois et pour bien comprendre ce phénomène, nous allons nous attarder sur quelques facteurs importants.

Le Marché. Depuis un an, l'explosion du multimédia et des jeux micro a suscité une vague d'engouement de la part du grand public. Que cela soit à la télévision, dans les grandes surfaces, dans les foyers ou dans les écoles, la mode est au multimédia. Auparavant destiné à un public de passionnés, le jeu vidéo effraie moins



Adoptant la même philosophie de communication que les grosses sociétés américaines du type IBM, Apple US ou Microsoft, Apple innove en France avec une politique beaucoup plus soutenue sur la branche ludique Macintosh et PowerMac. Profitant de la venue en France d'Yves Martin, responsable américain de la gamme jeu d'Apple, nous avons pu faire le point avec lui...

les gens, même s'il reste encore cher et donc plutôt ciblé sur des catégories socioprofessionnelles aisées ! Son interface conviviale et son aspect compact, ont toujours servi à son adoption par la famille.

Les prix. Il reste vrai que pour avoir une machine adaptée au marché ludique, il faut compter entre 7 000 et 13 000 F. Les prix ne cessent de chuter, mais on est encore relativement loin d'un produit de grande consommation. L'apparition de clones, de nouvelles machines performantes à des prix raisonnables, plus des périphériques plus nombreux et plus sympas pour le Mac font que les utilisateurs d'Apple sont de plus en plus nombreux. Cette tendance ne peut que s'accélérer.

Un marché mondial. Même si le marché Macintosh reste minime dans de nombreux pays, développer une version Mac devient un investissement de plus en plus intéressant pour les développeurs et de plus en plus d'éditeurs se lancent sur ce marché. Du coup, tout le monde sort ses gros produits sur Mac, avec des jeux comme Warcraft, FullThrottle, Dark-





forces, Doom ou Wing Commander 3. D'autre part, certaines technologies communes aux deux standards PC et Mac font qu'un même produit peut fonctionner sur les deux : il s'agit des films dits interactifs ou de produits dits hybrides, la plupart du temps réalisés sous Quicktime. Certaines cartes et même quelques machines proposent maintenant à l'utilisateur deux standards dans le même boîtier, ce qui reste une solution discutable. Enfin, n'oublions pas la Power Player (Mac Pippin).

Jouer sur Mac demain. Depuis plusieurs années déjà, la qualité des produits Mac s'est fortement améliorée et ce n'est qu'un début avec les nombreuses annonces pour les mois à venir. L'éditeur leader en matière de jeu sur Mac est LucasArts et cela risque de perdurer avec des jeux comme X-Wing, en version améliorée pour début 96, ou The Dig et Rebel Assault 2. Interplay et sa branche Macplay adapte systématiquement tout sur Mac, avec les sorties imminentes de Descent ou Dungeon Master 2. De son côté, Virgin aussi prépare son année 96 pour Mac, avec des jeux comme Doom 2, Lost Eden,

Ice and Fire, Rivers of Dawn, The 11th Hour, Indy Car 2... Warner Interactive, via des labels comme Imagination Pilote et Innscape, sortira aussi des jeux comme Panic in the Park, The Dark Eye, Devo and The Smart Patrol, Bad Day on the Midway sur Mac en premier le plus souvent, sans oublier Primal Rage chez Time Warner, le jeu de combat préhistorique ou même Return Fire, gros succès sur 3DO. Mirage aussi annonce son retour en force avec Rise of The Robots 2, à la fois sur Mac et PC. Mindscape commence à s'y mettre avec par exemple Al Unser Jr Racing et surtout, grâce à SSI qui annonce Allied General pour janvier 96 en attendant Entomorph. Warcraft est lui aussi quasiment fini, pour une adaptation plus que réussie, l'épisode N°2 devant lui aussi sortir courant 96. Les Guignols de l'Info, que l'on peut sans problème classer dans les jeux tant il est exceptionnel, est sorti d'abord sur Mac, de la même manière que Marathon 2, exemple type du jeu à la Doom, qui sort très prochainement. Electronic Arts n'est pas en reste avec Wing Commander 3 déjà sorti ou Shockwave, testé en express ce mois-ci. ■

interview Yves Martin

Responsable mondial du service marketing familial d'Apple, Yves Martin a profité d'un court séjour à Paris pour nous présenter sa vision du futur pour le Macintosh et le PowerMac. Une année 1996 bien chargée pour une machine dorénavant compétitive sur tous les fronts, y compris celui du jeu !

Gen4 : Depuis plusieurs mois déjà, on sent que les choses évoluent grandement chez Apple. Quels sont les changements dans l'approche du marché pour les années à venir ?

Yves Martin : nous sommes bien conscients du manque de présence sur le marché du jeu micro de la part d'Apple. Depuis pas mal de temps déjà, nous avons fait de gros efforts sur le hardware, pour proposer à des prix compétitifs du matériel de très grande qualité. Idem pour le côté logiciel et les outils de développement. Depuis peu, Apple vient d'instaurer en France une organisation semblable à celle mise en place aux États-Unis depuis un bon moment déjà, pour favoriser maintenant les développements de jeux Macintosh. Trois responsables ont été choisis pour gérer la division ludique, dont un évangéliste pour aller prêcher la bonne parole !

Quels sont leurs rôles respectifs ?

Y. M. : le premier, responsable de la branche technologique ludique a pour



► rôle d'enquête à la base sur les besoins des éditeurs, des développeurs et même de certains constructeurs en matière de software et de hardware. Il a ainsi élaboré une sorte de « conseil des sages », réunissant les principaux intervenants chez les éditeurs de jeux, pour connaître leurs besoins, leurs critiques et leurs conseils en matière de jeux. À partir de ces études, il fait remonter les informations vers les constructeurs et les fournisseurs d'outils de développements et de système d'exploitation, pour faire évoluer les Mac et PowerMac dans la bonne direction, ou pour harmoniser l'intégration de technologies déjà existantes. Ensuite vient l'évangéliste qui effectue le travail qui correspond étymologiquement à sa profession. Il quitte donc le « Campus Apple » avec sa connaissance de la machine, des outils de développements et son approche marketing... Il va faire le tour de tous les éditeurs et développeurs, pour les convaincre de l'intérêt de développer un jeu sur Mac. D'autre part, régulièrement, nous organisons des « cuisines de développement ». Nous invitons pendant plusieurs jours des développeurs et nous les abreuvons d'ingénieurs d'Apple et de Coca pour que d'un côté comme de l'autre, on puisse progresser. Le but est bien sûr qu'un jeu sorte sur le Mac, mais aussi que la version soit excellente.

Et vous-même ?

Y. M. : j'appartiens en fait au groupe marketing familial, à la différence des deux précédentes personnes de la division Recherches et Développements. Je suis un peu en bout de chaîne, et mon rôle est à la fois d'assurer la présence de jeux sur le standard Mac, mais aussi et surtout d'assurer à ces titres un avenir grâce à divers moyens allant de la couverture presse à des opérations de mar-

keting originales (catalogue, promotions de fin d'année...). Je ne m'intéresse pas seulement au marché américain, mais aussi à l'Europe et au Japon, pour une approche mondiale du marché ! Au Japon, nous sommes la plate-forme micro dominante et dans le domaine des jeux, aux États-Unis, nous représentons un peu plus de 13 % de part du marché, avec surtout une nette progression. En Europe, dans des pays comme l'Allemagne et la France, nous sommes aussi bien présents, mais avec surtout une marge de progression plus que satisfaisante.

Combien de temps faudra-t-il pour que les joueurs sur Macintosh sentent la différence ?

Y. M. : c'est déjà le cas ! Le nombre de produits sortis depuis trois mois sur Mac est en très nette augmentation et ce n'est rien en comparaison de ce qui va se passer en 96. En outre, la puissance et les performances des machines d'Apple, doublée de programmeurs qui savent maintenant exploiter ces atouts, permettent désormais de sortir des jeux au moins aussi compétitifs que sur Pentium, si ce n'est mieux. Le mois dernier par exemple, Shockwave (développé par E.A.) annoncé en sortie simultanée sur CD-Rom PC et Mac, est arrivé en premier en version Macintosh pour les tests. Certains jeux sortiraient même d'abord, voire exclusivement, sur Mac !

Actuellement, en France, les éditeurs ne font pas trop d'efforts sur les versions Mac, sortant souvent quelques mois après les versions PC et préférant pousser ces dernières. Cela va-t-il changer ?

Y. M. : c'était le cas aux États-Unis il y a quelques années, le PC constituant le gâteau et la version Mac très souvent la cerise que l'on délaissait un peu. Ce n'est plus le cas outre-Atlantique (croissance de 125 % des ventes de logiciels en 95 pour le Mac, contre 94 % pour le PC) et cela ne le sera plus en France d'ici quelques mois, le Mac constituant un marché potentiel intéressant, les décalages entre versions PC et Mac disparaissant et notre rôle étant justement de faire prendre conscience aux éditeurs de l'importance du Macintosh. Il n'y a plus à l'heure actuelle, de raisons pour ne pas développer sur Mac. Les performances des Macintosh sont largement aussi bonnes que celles du PC, le marché est pour l'instant moins concurrentiel, nous avons beaucoup moins de



problèmes de configurations, le standard Mac étant plus homogène, et les technologies de développement souvent « CrossPlatform », donc communes aux deux standards. Ainsi, pour le jeu Havoc, avec le même CD, on a le jeu pour Windows 95 et pour Mac ! Cela pose d'ailleurs un autre problème, celui de la mise en place sur les étagères d'un reven-der. Un tel jeu doit-il être dans la zone PC ou Mac, ou doit-on créer une zone mioteyenne pour les jeux bi-formats, ou encore les classer par genre, plutôt que par supports ? Le marché ludique sur micro est en pleine évolution et dans le bon sens du terme et après avoir conquis le culturel, l'éducatif et le professionnel, l'année 96 verra le Mac s'imposer définitivement dans le domaine du jeu.

Où en est la console Mac Pippin (Power Player) ?

Y. M. : Il ne s'agit pas à proprement parlé d'une console Apple, puisque nous avons vendu en fait certaines technologies Mac sous licence à Bandai pour développer une machine plus grand public, basée sur un Power Mac, un lecteur 4X et un modem intégré. Présentée lors du Supergames sur le stand Bandai, elle offrait une solution moins chère, avec un point crucial : la portabilité quasi-immédiate (1 semaine à 15 jours) d'un jeu Mac sur Pippin. En outre, un soft développé spécialement pour Pippin pourra être utilisé directement sur PowerMac et Macintosh (éventuellement). L'autre aspect de la Pippin découlera de ses possibilités de communication pour l'accès à Internet, Minitel, ou à d'autres réseaux. Après un lancement au Japon en début d'année, la console devrait arriver en France cet automne, mais d'ici là, un reportage chez Bandai France serait plus instructif...

Merci pour le conseil et à bientôt.
Propos recueillis par Didier Latil



VOUS AVEZ ENFIN VOTRE SALON !

PLANETE MANGA

**TOUTES LES NOUVEAUTES MANGAS,
JEUX VIDEO, DESSINS ANIMES...**

**PROJECTION
PERMANENTE ET GRATUITE DE
FILMS, DESSINS ANIMES...**

MINITEL
SEUS JAPONNE
TEL: 36 68 61 01

Tous les films / Tous les mangas
Et games disponibles



**ENTREE 35 FRs. OUVERT DE 10H A 20H
NOCTURNES VENDREDI 9 ET SAMEDI 10 JUSQU'A 22H**

**VENTE DE BILLETS : SUR PLACE ET FNAC,
VIRGIN MEGASTORE, DIFINTEL...**

(organisé par M.C.)
METEC : Station Paris au Champperret, ligne M 3 (Paris de Levallois - Gallieni)
SNCF : Station Paris au Champperret, ligne R.C. 195, 196, 198, 199
RER : Station Evry, ligne C - HARKING : Evry de Champperret et toutes les lignes de la région parisienne

DU 7 AU 11 FEVRIER 1996

ESPACE CHAMPERRET

PORTE DE CHAMPERRET PARIS 17°

Les nouveaux royaumes du jeu de rôle

On les a rapidement évoqué dans les news, mais finalement nous n'avons pas résisté au plaisir de vous en dire plus sur les nouveaux jeux de rôle se profilant sur Internet. Et en particulier, Other Realms, un jeu encore en construction mais qui nous a déjà conquis !

JUSQU'ICI, les amateurs de jeux de rôle n'avaient que trois solutions pour assouvir leur passion d'aventures fantastiques : d'abord, le jeu de rôle sur table, entre copains, avec éventuellement l'ajout de figurines pour visualiser certaines scènes. Ensuite, le jeu de rôle sur ordinateur, celui-ci se pratiquant malheureusement seul, en gros égoïste. Et finalement le jeu de rôle sur Internet, qui jusqu'ici se limitait au mode texte ou à des modes graphiques rudimentaires (parfaits pour laisser errer son imagination, malgré tout), mais ouverts à un nombre de personnes que seul un grandeur nature de large envergure pouvait envisager réunir. Aujourd'hui, cette dernière idée évolue encore, avec de nouveaux jeux de rôle bénéficiant de



graphismes et d'interfaces évoluées. C'est par exemple le cas de The Realm, un jeu Sierra que nous avons aussi cité dans nos news, mais qui actuellement n'est pas encore lancé sur le Net. Pour l'instant, notre attention s'est plutôt portée sur d'autres royaumes accessibles depuis peu au Netaventurier, en se connectant au <http://www.boulevards.com/otherrealms>.

De la 3D sur Internet

Après avoir téléchargé la dernière version en date sur le site et avoir enregistré votre nom, vous pouvez enfin entrer dans le monde de Meridian. Précisons d'emblée que le jeu en est encore au stade de la version Alpha, et que par conséquent, le code du jeu est en constante amélioration. Tout reste à faire, dans le monde de Meridian, mais le jeu est déjà fonctionnel. Et dès votre arrivée dans la ville de départ, c'est le choc ! Malgré une fenêtre équivalente au quart de l'écran, on s'émerveille de pouvoir bouger, regarder en haut et en bas, comme

dans Heretic, mais en temps réel sur le Net ! Pas le temps de se renseigner sur les commandes de l'interface, on cherche immédiatement à rencontrer d'autres personnes. Justement, vous vous tournez pour observer un personnage s'approchant de vous. Et là, sans prévenir, l'aventurier s'arrête devant vous, et vous toise. Tout d'un coup, son visage passe d'une mine renfrognée à un sourire franc, et vous fait un signe de bienvenue de la main... le choc ! Immédiatement, le dialogue s'engage. En anglais, bien sûr, quoique, assez étonnamment, de nombreux français soient déjà connectés. Comme des enfants trop heureux de faire partager leurs der-



AU SUIVANT!



Un shareware signé



Speed Haste, le dernier né des simulateurs de courses automobiles (F1 et rallye) est disponible sur simple demande par le **3617 JUKEBOX**

5,57 F/TTC la minute

Sur CD-ROM PC "prêt-à-jouer". Disponible également sur 3 disquettes. Jouable en réseau.

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous, par la poste, vos disquettes ou CD-Rom pour PC. Vous n'aurez rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute). Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement.



3617 JUKEBOX, une collection de CD-ROM de jeux "prêts-à-jouer"
(17 titres en version shareware) et également plus de
200 autres références à recevoir sur disquettes !



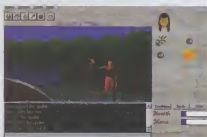
Nouveau service : demandes beaucoup plus rapides !



► nières découvertes aux petits nouveaux, vous trouvez vite un vétéran qui prendra le temps de vous expliquer le fonctionnement de l'interface. Celle-ci s'avère d'ailleurs rapide à maîtriser, combinant des déplacements à la Doom et une gestion à la souris. Et vous voilà parti avec votre nouveau compagnon pour un bout de route, le temps de vous familiariser avec les lieux.

Des bons et des méchants

C'est surtout le soir (pour nous français) que le monde de Meridian commence à s'animer, c'est-à-dire dès la fin de la matinée aux États-Unis.



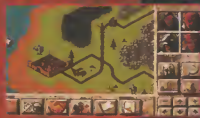
Dans les moments forts, la nuit, le monde accueille parfois plus d'une trentaine d'aventuriers assoiffés de combat et de gloire. Inévitablement, des amitiés comme des inimitiés se créent, comme dans le monde réel. Dès la connexion, des amis de longue date (comprendre de deux nuits) vous interpellent joyeusement sur un canal réservé (vous êtes les seuls à entendre ce dialogue privé). D'autres se précipitent vers le nouvel arrivant, pour régler un vieux compte à coups de fireballs et de masse. De l'intérieur de sombres cavernes résonnent des coups de gueule au sujet du partage d'un trésor entre équipiers... Parfois, une âme en détresse invoque les dieux (en fait le personnage d'un administrateur du jeu, possédant tous pouvoirs, dont celui de vous sortir de situations inextricables). Le monde

de Meridian a ses humeurs ; parfois chacun y circule en toute quiétude, ou alors marche à reculons et fait des signes d'amitié à tout le monde de peur de se prendre un coup de cou-teau dans le dos !

Un monde en évolution

Vu que le programme en est encore à ses balbutiements, il suffit de quelques nuits pour y trouver ses repères. À partir de là, chacun y joue selon son style. Certains partent en solitaire pour gagner de l'expérience et se faire à la longue un petit pécule. D'autres, plus ambitieux, forment une équipe éphémère pour s'attaquer à des monstres redoutables. Des blazés bardés d'armures et d'or se retirent dans un endroit calme pour discuter des dernières innovations du programme, ou partent renifler aux frontières du monde connu pour s'assurer qu'une nouvelle contrée n'a pas été dévoilée par les Admins (administrateurs) du jeu. Les plus excités jouent les Player Killer (joueurs qui attaquent et tuent les personnages des autres) pour piller les dépouilles de leurs victimes et s'enrichir rapidement. En bref, dans le monde de Meridian, tout est possible, tout est envisageable, et tout le monde cherche à se renseigner sur d'éventuelles quêtes à venir. Et si jamais vous décidez de venir y faire un tour, et croisez sur votre chemin Lormoth, Gauvain ou Rifel, faites leur un petit signe de la main, ils s'arrêteront peut-être pour discuter des derniers potins de Meridian avec vous. ■

PUISSANCE ET GLOIRE



Crusade

A vous de changer le cours de l'Histoire...



PC - CD Rom

GREENWOOD

CRUSADE est une marque déposée TM 95 - GREENWOOD Entertainment 95
FUNSOFT France S.A. - 52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt



| TOP DU MOIS | | ÉRIC | DIDIER | OLIVIER | FRÉDÉRIC |
|---------------------------|-----|-------|--------|---------|----------|
| THE BEAST WITHIN | OR | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| LES GUIGNOLS DE L'INFO | OR | ★★★★★ | - | ★★★★★ | ★★★★★ |
| WARHAMMER | OR | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| EARTHWORM JIM | HIT | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| TERMINATOR : FUTURE SHOCK | HIT | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| CYBERMAGE | HIT | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| SHANNARA | HIT | ★★★★ | ★★★ | ★★★ | - |
| WRESTLE MANIA | HIT | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★ |
| ASSAULT RIGS | HIT | - | ★★★★ | ★★ | - |
| PANZER GENERAL II | HIT | ★★★★ | - | ★ | ★★★★ |
| CIVNET | HIT | ★★★★ | - | ★ | ★★★ |
| POLICE QUEST SWAT | HIT | - | - | - | ★★★★ |
| FIRESTORM | HIT | ★★★ | - | ★★★ | - |
| DRUID | HIT | - | - | ★★ | ★★★ |
| RED GHOST | HIT | ★★ | - | ★★★★ | ★★ |
| VIRTUAL KARTS | HIT | - | - | ★★★★ | - |
| BRAIN DEAD 13 | | ★★ | ★ | ★★ | ★★ |
| LOCUS | | - | ★ | ★★ | - |

LA RÉDAC EN FOLIE

Il fallait pas rêver, les bonnes résolutions du début de l'année n'ont pas tenu longtemps, et la rédaction a déjà commencé à péter les plombs ! On est désolés...



Stéphane Lavoisard, le phétophobe

Stéphane n'a décidément pas de chance. Lors de son voyage de retour de Las Vegas, il s'est retrouvé malencontreusement assis devant le champion du monde des pétomanes (véridique !). Du coup, il a passé les 12 heures d'avion à se boucher le nez et chercher à faire comprendre à l'hôtesse américaine qu'il voulait une épingle à linge. Depuis son arrivée à la rédaction, le pauvre ouvre toutes les fenêtres au moindre bruit suspect. Heureusement, depuis qu'on lui a offert quelques épingles à linge, il peut utiliser ses deux mains pour jouer à Gabriel Knight 2 et Shannara.

Éric Emaux, le philosophe

Si vous avez lu sa preview d'Urban Runner, vous aurez peut-être remarqué qu'Éric a craqué, après avoir vu un énème « non-film interactif » (sic). Depuis, on le voit se promener dans les couloirs, un tonneau pour seul atouts, et marmonnant dans sa barbe fraîchement poussée : « interactif, ou non-interactif ? ». Les choses se sont aggravées lorsqu'il s'est fait livrer une baignoire à la rédaction, et passe son temps dedans, lançant parfois un « eurékactif ! » accompagné de joyeuses éclaboussures. Il commence actuellement une thérapie en jouant à GK2 et Shannara.



Sylvie Sotgiu, le Parrain IV

Étrangement, Sylvie s'est appropriée d'entrée un des tests les plus convoités du mois, à savoir celui du CD des Guignols. Intrigués par tant de faveurs, nous avons commencé à comprendre en apprenant ses origines du Sud de l'Italie. Le doute fut levé lorsqu'un matin elle a appelé « Parrain » un vieil homme entouré de gardes du corps venu la chercher en limousine. Depuis, toute la rédaction lui sert du « Mademoiselle » et la salue bien bas, de peur de lui déplaire. Pendant ce temps, cette parvenue nous méprise superbement en jouant aux Guignols et Earthworm Jim.

| STÉPHANE | SYLVIE | Page |
|----------|--------|-------|
| ★★★★★ | ★★★★★ | P 58 |
| ★★★★★ | ★★★★★ | P 68 |
| ★★★★ | ★★★ | P 76 |
| ★★★★ | ★★★★ | P 100 |
| ★★★★ | ★★★ | P 84 |
| ★★★ | ★★★★ | P 96 |
| ★★★★★ | ★★★★ | P 104 |
| ★★★ | ★ | P 126 |
| ★★★★ | ★★ | P 88 |
| - | ★★ | P 122 |
| - | ★ | P 116 |
| ★ | ★★ | P 112 |
| - | - | P 108 |
| ★★ | - | P 92 |
| - | - | P 124 |
| - | - | P 128 |
| ★ | ★ | P 118 |
| - | - | P 120 |

Une nouvelle notation est une mini-révolution, surtout lorsqu'il s'agit de passer d'un système de pourcentages à un système d'étoiles. Dorénavant, dès qu'un jeu a des étoiles, il est considéré comme « valable » par la rédaction. Par contre, s'il a une bombe, vous pouvez oublier le produit... Pour vous y retrouver, voici une équivalence approximative étoiles/pourcentages :

Bombe : Moins de 50 % À oublier
 ★ : De 50 à 69 % Faut voir...
 ★★ : De 70 à 79 % Pas mal
 ★★★ : De 80 à 84 % Bon
 ★★★★ : De 85 à 89 % Très bon
 ★★★★★ : De 90 à 94 % Excellent
 ★★★★★★ : Plus de 95 % Mythique

TOP JEUX DE RÔLE

| | | |
|------------------------|-----------------|------|
| N° 83 Stonekeep | Interplay | ★★★★ |
| N° 83 Entomorph | S.S.I. | ★★★ |
| N° 82 Thunderscape | S.S.I. | ★★ |
| N° 84 Anvil Of Dawn | New World Comp. | ★★ |
| N° 80 Dungeon Master 2 | Interplay | ★ |

TOP SIMULATION

| | | |
|-----------------------------|------------|------|
| N° 82 EF 2000 | Ocean | ★★★★ |
| N° 80 Mechwarrior 2 | Activision | ★★★★ |
| N° 81 Werewolf vs. Comanche | Novalogic | ★★★ |
| N° 83 Navy Strike | Empire | ★★ |
| N° 81 Air Power | Mindscape | ★★ |

TOP STRATÉGIE

| | | |
|-------------------------|-------------|------|
| N° 84 Warcraft 2 | Blizzard | ★★★★ |
| N° 83 Steel Panthers | SSI | ★★★★ |
| N° 80 Command & Conquer | Virgin I.E. | ★★★★ |
| N° 85 Warhammer | Mindscape | ★★★★ |
| N° 84 This Means War | Microprose | ★★★★ |

TOP ACTION

| | | |
|------------------|-----------------|------|
| N° 82 Worms | Ocean | ★★★★ |
| N° 79 Hi-Octane | Electronic Arts | ★★★★ |
| N° 83 Rayman | Ubi Soft | ★★★★ |
| N° 85 Terminator | Bethesda | ★★★ |
| N° 85 Firestorm | US Gold | ★★★ |

TOP SPORT

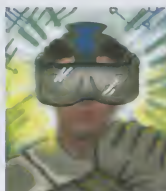
| | | |
|--------------------------|-----------------|------|
| N° 82 Destruction Derby | Psychosis | ★★★★ |
| N° 81 The Need For Speed | Electronic Arts | ★★★★ |
| N° 78 Virtual Pool | Interplay | ★★★★ |
| N° 83 Sensible WOS | Time Warner I. | ★★★ |
| N° 85 Virtual Karts | Microprose | ★★★ |

TOP AVENTURE

| | | |
|------------------------|-------------|------|
| N° 85 The Beast Within | Sierra | ★★★★ |
| N° 85 Les Guignols | Canal + | ★★★★ |
| N° 83 The Dig | LucasArts | ★★★★ |
| N° 83 Frankenstein | Interplay | ★★★★ |
| N° 85 Shannara | Virgin I.E. | ★★★★ |

Frédéric Marié, victime du MUD

Depuis qu'il a découvert le Net, Fred n'est là pour personne : il cherche des adresses... ou plutôt, il cherchait des adresses. Malencontreusement tombé sur un Multi-User Dungeon (MUD) graphique, il passe désormais son temps à courir les mondes virtuels en quête de monstres à pourfendre, de p'tits camarades à trituer (dans le dos), d'objets à spoler... Bref, il baigne avec bonheur dans la convivialité électronique. Du coup, les jeux micro bien de chez nous, il s'en pécit les brugnons comme de l'an quarante... en dehors des Guignols et de Cybermage, peut-être.

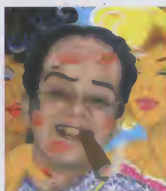


Olivier Canou, l'Empereur fou

Didier et Stéphane étant partis aux États-Unis, Olivier a commencé à se sentir seul dans son grand bureau. Il fallait bien s'occuper, alors il a commencé par transformer le bureau en champ de bataille, pour faire du wargame en grande nature. Ça lui a tellement plu qu'il a petit à petit transformé son bureau en forteresse, hurlant que c'était maintenant son territoire, et qu'il déclarerait la guerre à toute personne cherchant à l'envahir. Nous avons quand même réussi à établir une liaison par pigeon voyageur, pour qu'il puisse jouer à GK2 et Les Guignols.

Didier Latil, le tombeur de ces dames

Vu le peu d'éditeurs de jeux présents au dernier CES de Las Vegas, Didier a failli sombrer dans la luxure la plus complète. Pour tromper l'ennui, il a commencé à traîner du côté des stands... « de charme », dirons nous. Complètement subjugué par le charme des hôtes, le cauchemar du CES est devenu pour lui le jardin des délices. Fier de ses conquêtes, il a même poussé le vice jusqu'à ramener des photos dédiées assez, comment dire... « chaudes ». Très remonté depuis son retour, il a fallu le calmer dans ses ardeurs en le faisant jouer à GK2 et Warhammer.



The Beast Within

A Gabriel Knight Mystery

Le monstre de Sierra

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : SIERRA.

GENRE : AVENTURE.

DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

PRIX : ENVIRON 450 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX33.

On avait presque oublié que Sierra était l'inventeur du jeu d'aventure. Souvenez-vous, The Mystery House sur Apple II. Après la demi-réussite de Phantasmagoria, Sierra revient avec la suite de Gabriel Knight, et en profite au passage pour nous rafraîchir la mémoire.





▲ Votre périple commence sur les lieux du crime. L'indicateur de progression est niché en haut, à droite.



Gabriel Knight. Hmm... ▲
J'ai déjà vu cet acteur quelque part... Ça y est, j'y suis !
C'est Nicolas ! Hèè ! Nicolas !



Les premiers objets qui composeront votre inventaire ▲ se trouvent dans votre propre sac.



AL'ISSUE DE l'épisode précédent. Sins of the Fathers, vous faisiez la découverte de la vraie nature de votre ascendance généalogique : la dynastie des Ritters, une famille de shattenjägers (à vos souhaits) les chasseurs d'ombres, dont vous êtes maintenant le seul descendant et unique héritier. Auteur de roman de gare à tendance surnaturelle dans vos moments perdus, vous avez temporairement élu domicile au château familial de Rittersburg afin d'entamer l'écriture de votre dernière nouvelle sur... heu... ben sur pas grand chose en réalité. En effet, c'est en pleine page blanche que les villageois de Rittersburg viennent querir vos bons services de nouveau shattenjäger. La fille de Sepp Hüber a été tuée et atrocement mutilée par une bête sauvage non loin de la forêt. La police associe cet « accident » à la disparition de deux loups appartenant au zoo local, mais les villageois ne sont pas convaincus. Sepp Hüber qui se trouvait sur place au moment de la mort de sa fille

témoigne : les yeux de la bête étaient humains, il s'agit d'un loup-garou. De plus, ça n'est pas la première fois que de tels événements se produisent : trois meurtres similaires ont déjà eu lieu dans les mois qui ont précédé. Les villageois ont tôt fait de vous expliquer qu'il vous incombe désormais, tout chasseur d'ombre que vous êtes, la lourde tâche de résoudre cette série de « meurtres-au-loup-garou ». C'est à ce moment précis que vous - et pas seulement vous d'ailleurs, mais nous y reviendront plus tard - prenez les commandes. L'interface est en tout point identique à celle de Phantasmagoria : à la queue de votre souris, un pointeur intelligent (institutionnalisé par The 7th Guest, rappelons-le) prend la forme d'un couteau dès qu'il passe sur un objet particulier. En un clic, l'action associée à cet objet se réalise automatiquement : prendre, actionner, ouvrir, observer, etc. L'observation rappro-

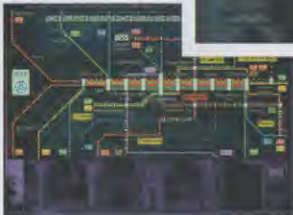
chée d'un objet ramassé se fait par le biais de l'inventaire, au moyen d'une icône « loupe » prévue à cet effet. J'en vois deux qui ralentissent, au fond : « Quoi ? Ça ? Un vrai jeu d'aventure ? » N'ayez crainte, amis shattenjägers ! La simplicité de cet interface ne nuit en rien à la complexité des énigmes qui vous attendent : la multitude d'objets en tout genre qui débordent bientôt de votre inventaire (enfin un inventaire, un vrai ! Avec

La fille de Sepp Hüber a été tuée et atrocement mutilée par une bête sauvage

tout plein des objets nad' dans !) vous fera vite oublier l'absence du traditionnel menu d'action. Cette nouvelle interface made in Sierra succède à celle de la saga des King Quests. L'ancien système proposait une série d'actions typiques sous forme d'icônes évocatrices : bouche, pied, main, gros bâton... Hmm... Si le



▲ Uuuuu-nheu filillille, ça a le cœur tout reempli deueuu chan-soun. Pour l'asaaa-mour d'un garçooooon...

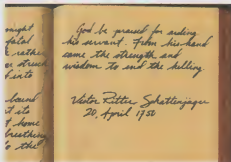


Vous résolvez vos problèmes dans l'ordre qui vous convient. Le jeu n'est pas du tout linéaire.



◀ Schloss Ritter, Rittersburg : le château de la dynastie des Ritters, votre domicile provisoire...

La bibliothèque des Shattenjägers regorge de précieuses informations. Ici, le journal d'un des ancêtres de Gabriel.



nouveau système de gestion paraît plus simpliste, The Beast Within est la preuve flagrante que ce dernier est parfaitement adapté aux jeux plus complexes. Sierra a joué la carte de l'interface éprouvée par les joueurs. Et bien, justement, éprouvons. Une première exploration des lieux du crime vous mettra rapidement dans le bain. Extérieur jour. Pas loin d'une fontaine en forme de tronc d'arbre se trouve une empreinte dans la terre devenue sèche, vraisemblablement

la patte d'un animal. Dans l'atelier, vous trouverez un sac de ciment, un seau et un évier. Pas une petite idée ? Pas la moindre petite leur. ... hmm ? Allons... Tiens, le premier rang, là. Toi, le petit rouquin avec les lunettes. Hein ? Bien sûr, il faut faire un moule de l'empreinte ! Pour la suite, un petit tour dans la ville de Munich, histoire de repérer les lieux. Profitions-en pour parler des graphismes. Difficile, d'ailleurs de parler à proprement dit des graphismes. Il s'agit en effet de

prises de vues réalisées à Munich même pour les besoins du jeu. Une fois digitalisées, ces vues sont retouchées, permettant ainsi une meilleure cohésion du produit. Le résultat est excellent, on se croirait presque sur un CD-Rom multimédia spécialisé sur le voyage (si, si, c'est un compliment !)... La sensation d'évoluer au sein d'une vraie partie de Munich (Marienplatz, Dienenstrasse) est particulièrement envoi-rante. Les personnages sont également digitalisés, plus incrustés dans ces prises de vues. L'affichage SVGA permet une précision qui contribue grandement au réalisme de l'environnement et la qualité des incrustations ne souffre



▲ La maintenance du zoo est assurée par Thomas. Lui seul peut vous permettre d'approcher les loups.



▲ Attention, ce quotidien est en allemand. Aber ich kein verde auf der sähle Grüne Punkt.



▲ Soyez mesquin, n'hésitez pas à vous servir de la presse pour attirer l'attention du commissaire Leber.

► pas le moindre commentaire : la réalisation est impeccable. L'environnement sonore est de même facture. Tout comme dans *Sins of the Fathers*, chaque écran est accompagné de son ambiance acoustique : gazouillis de petits oiseaux pour la campagne, tic-tacs tyranniques chez l'horloger, etc. La progression dramatique de l'intrigue est alimentée aux moyens de séquences vidéos, un peu à la manière d'un film interactif. Je dis bien « à la manière d'un film interactif » car *The Beast Within* est avant tout un véritable jeu d'aventure qui utilise la vidéo à des fins bien déterminées : scènes de coupe, action particulière, etc. Les séquences filmées sont très bien réalisées et les acteurs sont particulièrement convaincants. On peut néanmoins regretter l'absence de Tim Curry, présent sur le premier volet, et dont le charisme fait un

La sensation d'évoluer au sein d'une vraie partie de Munich est particulièrement envoi

peu défaut au nouveau Gabriel : Dean Erickson ; lequel partage une certaine ressemblance avec un personnage que je connais... Ceci dit, l'interprétation de Erickson demeure d'une

qualité remarquable, tout comme celle de sa partenaire, Joanne Takahashi, qui endosse le rôle de Grace, l'assistante de Gabriel Knight, déjà présente dans *Sins of the Fathers*. La compression vidéo est un poil en



▲ Un rapide coup d'œil sur le menu des sujets de conversation devrait vous convaincre de la richesse de ces dernières.

deçà de ce qui se fait actuellement (11th Hour, Crusader) notamment en matière de rafraîchissement de l'écran. Les performances du moteur de Sierra avoisinent parfois les 13 images/seconde, sans jamais pour autant descendre en dessous de ce seuil. Néanmoins ce détail ne parvient pas à nuire de manière sensible aux séquences vidéos dont l'ensemble demeure d'une excellente qualité. Cette remarque nous invite, je pense, à un petit commentaire. À l'heure où Origin nous annonce du SVGA couleur 16 bits à 24 images/seconde pour WC4, où G. Devine (ID software) explose nos cartes vidéo 24 bits avec 11th Hour,

Sur cette carte ► figurent les lieux où les meurtres ont été commis. Un schéma se devine, mais lequel ?



▲ La psychologie des personnages est remarquable : si Von Glower est votre ami, ça n'en fait pas pour autant votre allié...





▲ Un réalisme quasi documentaire. On se croirait sur Arte, mais sans les moutons à la fin.

The Beast Within - au même titre que Phantasmagoria - est livré avec une compression vidéo inférieure aux productions actuelles. Est-ce là le signe d'un retard technologique ? Pour éluder ce mystère, nous avons installé GK2 sur un 486 DX2 50 CD-Rom quadruple vitesse. Le constat est sans appel : pour peu que vous possédiez 8 Mo, ça tourne quasiment comme sur un Pentium 100, qu'il s'agisse des scrolls ou des vidéos. Avec un CD 2X, les accès sont plus lents, mais l'ensemble reste parfaitement jouable.

Une production en évolution

La technologie employée par Sierra sert donc à toucher le maximum du parc informatique actuel. C'est une politique de développement particulièrement méritoire puisqu'elle ne contribue en rien à la surenchère des performances des CPU ou des cartes vidéo. Pas un autre éditeur ne peut, aujourd'hui, se vanter de sortir une grosse production optimisée dès le 486. N'allez pas pour autant en déduire que les productions Sierra n'évoluent pas dans le temps. En fait, il semblerait que l'essentiel du travail de l'équipe de Jane Jensen, auteur de



▲ Sur Marienplatz, ce guitariste joue When The Saint's... Un clin d'œil au premier volet.

la série de Gabriel Knight, ait été consacré au développement du jeu en lui-même et en particulier à son écriture... Conséquences au bas mot : une durée de vie sans précédent !



Conduits par Werner Hüber, les villageois se sont rassemblés pour vous demander de leur venir en aide.

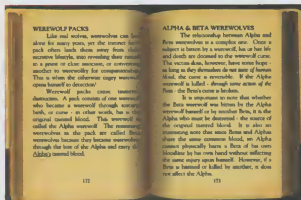


Second meurtre, cette fois en plein Munich. Jetez un œil à l'inventaire... Il y a de quoi faire.

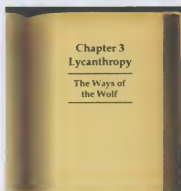


Dienerstrasse : voilà une rue que vous risquez d'arpenter de longues heures durant...

Vous êtes bien assis ? Voici quelques statistiques, en guise de référence : pour finir Full Throttle, environ cinq heures. Phantasmagoria, sept ou huit. Neuf en prenant son temps. The Beast Within ? Soixante. Pas moins. Et cela pour les plus expérimentés d'entre vous. Alors que l'on n'osait même plus espérer une vingtaine d'heures de jeux pour un soft dit « Multimédia », Jensen (retenez ce nom) nous balance une soixantaine



GK2 jouit d'une grande richesse documentaire. Cet ouvrage sur la Lycanthropie vous sera fort utile.



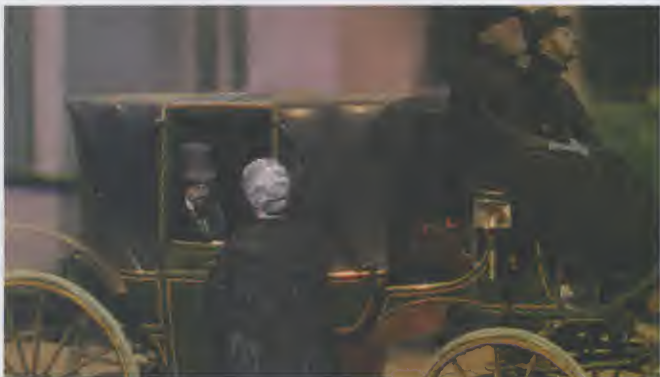
► d'heures plein la tronche. Comme ça : paf ! Bien sûr, certains d'entre vous - appelez-moi, on se fera une bouffe - parviendront à terminer le jeu en quarante heures, mais sans la totalité des points (cf. captures d'écran), et donc au détriment d'une bonne partie du jeu. Les aventuriers



▲ D'autres fresques vous narreront des histoires étroitement liées au dénouement du scénario.

moins expérimentés peuvent espérer la centaine d'heure tandis que ceux qui n'ont toujours pas réussi à ouvrir la mallette du début de Opération Stealth... Hmm... Ceux-là auront du pain sur la planche. En effet, certaines énigmes de GK2 sont particulièrement relevées. C'est d'ailleurs un des points forts du programme : Jensen a porté un soin particulier à l'élaboration des énigmes tout en vérifiant de manière systématique la logique de leur résolution. Ici, chaque raisonnement est ordonné. Pas de fausses

difficultés causées par des résolutions hasardeuses ou invraisemblables comme on a pu en trouver dans *Sin the Sorcerer*, *Day Of The Tentacle* ou même *Sins of the Fathers* (le serpent chez le prêtre vaudou) ! En contrepartie, pas la moindre concession n'a été faite : Jensen n'a pas sacrifié son bébé comme maman Roberta l'avait fait avec son Phantasmagorique « HintKeeper ». Le bouton « Hint » que vous trouverez dans GK2 ne vous indiquera que les lieux où des actions restent à effectuer pour





▲ Gabriel enregistre la totalité de ses conversations sur des cassettes audio. Bien plus utile qu'on ne le pense...

progresser dans l'intrigue. Vous n'échapperez pas aux galères qui vous ont été si gentiment concoctées par l'équipe de Sierra : quel bonheur !

La compagnie des loups

The Beast Within se présente sous la forme de chapitres ; six au total, étalés sur six CD dont le nombre est (une fois n'est pas coutume) pleinement justifié ! Sans trop vous dévoiler l'intrigue, sachez néanmoins que vous prendrez tour à tour le contrôle de Gabriel, puis de Grace. Ceci devrait servir d'argument commercial du type : « Deux jeux en un ! », mais à l'inverse de Guilty (qui serait plutôt du type : « Deux fois le même jeu

en un ») The Beast Within propose vraiment deux quêtes bien distinctes menées en des endroits différents, liées par un scénario stupéfiant. La quête de l'un est plutôt intuitive, tandis que celle de l'autre est plus livresque. Pendant que Gabriel s'efforce de pénétrer au sein d'un club de chasse très privé, aux rites et coutumes pour le moins suspects, Grace rassemble les informations sur les cas historiques notoires impliquant des loups-garous et enquête sur le passé officieux de Ludwig II (inspiré de



Les recherches de Grace se déroulent principalement à Rittersberg, berceau des Schattenjägers.



Louis II) qu'un ancêtre Schattenjäger de Gabriel aurait mis jadis en garde contre une certaine « loup noir ». Le scénario du soft enfonce littéralement tout ce qui s'est fait en matière

Le scénario du soft enfonce littéralement tout ce qui s'est fait en matière de jeu d'aventure

de jeu d'aventure. Non content d'avoir écrit l'une des histoires les plus captivantes du genre, Jane Jensen s'est minutieusement documentée sur tous les sujets relatifs à son script : loups, mythe du loup-garou, chasse bavaroise, soufflés bavarois aussi... ▶



▲ La porte de droite vous coûtera plus d'un cheveu. On laisse quand même traîner un tuyau, regardez bien.



L'église de ▲ Rittersburg abrite une crypte où reposent les Schattenjägers de plusieurs générations.



◀ Grace Nakimura, pour vous servir.



▲ La visite des châteaux de Ludwig II s'accompagne de commentaires touristiques très réalistes.

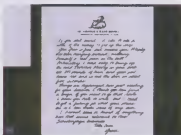
► heu... non pas les soufflés... Heu... Bref ! Jusqu'à la manière de tirer les cartes au tarot pour y prédire l'avenir, chaque sujet a fait l'objet de recherches approfondies. Tout cela confère au soft une consistance exceptionnelle. Cette dimension documentaire contribue à l'immersion totale du joueur qui se trouve confronté à un univers intellectuel authentique. Vous aurez, par exemple, la possibilité de consulter un essai sur la Lycanthropie qui vous dévoilera entre autre le système de filiation qui régit l'existence des loups-garous.

Un loup-garou à Munich

Au jour de cette nouvelle nomenclature, vous ferez progressivement la lumière sur la philosophie d'un étrange club de chasse situé au cœur de Munich. Si vous pensez une seule seconde que je vous en ai trop révélé, détrompez-vous tantôt, amis Schattenjäger. L'incroyable richesse du scénario avec ses multiples rebondis-



Grace et Gabriel communiquent par correspondance. Songez à consulter votre inventaire en début de chapitre.



sements (jusqu'à la fin, mon Dieu... Quelle fin !) aura tôt fait de vous en convaincre. Malgré ces huit pages de test, il demeure impossible de rendre compte de tous les aspects de ce soft tant la richesse de ce dernier est grande : les conversations, par exemple, qui sont les meilleures du genre, ou encore la musique (qui fait l'objet d'un thème du scénario), la profondeur et la psychologie des personnages, la non-linéarité des énigmes, etc. Autant d'aspects que je laisse, finalement à votre appréciation, car je ne doute pas une seconde que vous vous procurerez The Beast Within.

Une dernière chose cependant. Au même titre que Richard Garriot (Ultima), Jane Jensen mérite désormais d'être considérée comme un « Auteur ». L'univers intellectuel qu'elle propose ici dépasse de loin tout ce que le jeu vidéo a pu offrir depuis sa création. Aux côtés d'un produit aussi avancé... aussi adulte, les productions concurrentes vont vous paraître un peu édulcorées. Certes, The Beast Within s'adresse en particulier aux aventuriers expérimentés, déçus par la durée de vie des produits qui ont envahi le marché depuis l'avènement du CD-Rom. Cependant les novices



◀ Vade Retro, Lupis ! Hinaus ! Ich bin ein Schattenjäger viel Balären und auch Dochtmunde Spaziert !



▲ Une des nombreuses fresques qui ornent les châteaux de Ludwig II. Notez la présence du loup, au milieu.



devraient tout de même y trouver leur compte. À ceux-là, recommandons de ne pas redouter la difficulté du jeu. Après tout, un programme d'une telle envergure ne peut que susciter des vocations d'aventuriers. Si vous craignez les énigmes trop relevées, ayez recours au Minitel (Olivier, on est riche !), attendez une prochaine solution dans Génération 4 ou bien organisez des forums, ou encore des associations, que sais-je ! « Le vingtième Congrès International des amis Schattenjägers » ça aurait de la gueule, non ? On s'y montrera nos Talismans, on y boirait des bières, choucroute-merguez à volonté, etc. Plus sérieusement, de part la possibilité de retenir un joueur plusieurs dizaines d'heures devant son écran, un jeu micro peut présenter un environnement ludique riche en informations de toute nature : histoire, courant de pensée, musique, psychologie, etc., et bien sûr fiction. Grâce au CD-Rom qui permet le stockage et l'accès à ces

données, le jeu micro peut désormais prétendre à des aspirations plus culturelles et vraiment artistiques. Jane Jensen est la première à tirer la quintessence de ce support. ■

Duong

Le contre-avis d'Éric

Grâce à un scénario « haute densité », une réalisation impeccable et une durée de vie exceptionnelle, *The Beast Within* est sans conteste le meilleur jeu d'aventure jamais conçu... dans son genre. Car, de mon point de vue, ce soft fait beaucoup plus appel à vos capacités de réflexion qu'à vos émotions : progression parfois ardue, dimension « enquête » prononcée (dialogues nombreux), vidéos assez froides... Certains ne partageront sans doute pas l'enthousiasme de Duong, mais que les autres n'hésitent pas, c'est le meilleur.

INTÉRÊT : ★★★★★



▲ L'auberge de Werner Hüber. Parmi les clients, les Smith vous seront d'une aide incontestable.

L'avis de Duong

★★★★★

Ne perdez pas votre temps à lire cet article (on sait bien que vous lisez les avis avant le rédactionnel, on fait pareil). Ne lisez même



pas le reste du magazine, jetez-le par la fenêtre. L'autre, aussi, là, Merci ! Profitez-en pour jeter votre téléviseur, et puis votre magnétoscope, pendant qu'on y est. Jetez aussi le flipper Astro-shooter qu'on vous a offert à Noël. Formatez vos disques durs - laissez le DOS, quand même - et courez vous procurer *The Beast Within*. Éteignez la lumière. Et pleurez. Pleurez comme jamais.

◀ À l'inverse des cassettes de Gabriel, Grace enregistre ses découvertes dans un carnet. Consultez-le régulièrement.

Votre enquête vous conduira à faire la lumière sur les étranges projets que Ludwig II avait avec... Wagner. ▼



▲ La progression dramatique s'émaille parfois de brèves images surgies d'un lointain passé...

★★★★★
INTÉRÊT

| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 14 |
| SON | 14 |
| ANIMATION | 13 |
| DURÉE DE VIE | 19 |

● CONFIG. RECOMMANDÉE :
PENTIUM 90, 8 Mo de Rom,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse.

- ✓ Durée de vie.
- ✓ Profondeur du scénario.
- ✓ Configuration mini.
- ✓ La vidéo saccade un peu.
- ✓ C'est tout.

Les Guignols de l'Info... le Jeu !

FORMAT : Mac CD-Rom.

ÉDITEUR : CANAL + MULTIMÉDIA.

GENRE : AVENTURE/STRATÉGIE.

DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

PRIX : ENVIRON 300 F.

CONFIG. MINI : MAC LCIII,
8 Mo de RAM, CD-ROM 2X.

*Que tous ceux qui,
comme moi, versent
une petite larme à
chaque générique de
fin des Guignols de
l'Info se rassurent !
Canal + Multimédia a
étudié notre problème
et trouvé la meilleure
des solutions :
le jeu ! Et quel jeu !*

Vous jouez



trop avec votre souris, bonsoir



▲ Sur cet écran, cliquez sur Sylvestre et écoutez les conseils qu'il vous donne.



▲ Passez le curseur sur les numéros d'étage. Si l'œil s'ouvre vous pouvez y accéder.

En tant que journaliste débutant, vous ne choisissez pas vos sujets. Ici, on vous impose
▼ Raymond Barre.



▲ Dans le hall de la WCI observez et écoutez ce qui se passe autour de vous. Vous ne serez pas déçu !



▲ Les messages arrivent par le tube situé à gauche. Jetez-y un œil et les divers sujets apparaîtront.



▲ En début de partie, venez chercher vos sujets au niveau syndical (sous-sol).

VOICI UN CD-Rom sur lequel il ne faut pas se méprendre. D'abord, il se présente sous forme de livre contenant un CD, plus les règles et un Who's Who intitulé « Kiceki chez les fromages qui puent ». Ensuite, bien loin d'être une simple redif' des différents moments des Guignols de l'Info diffusés sur la chaîne cryptée, il s'agit en fait d'un véritable jeu d'aventure et de stratégie journalistique. En effet, si vous avez toujours rêvé d'être un grand reporter et de détrôner PPD, vous allez enfin pouvoir vous y adonner à cœur joie avec ce soft. Imaginez

un peu... Vous êtes un jeune journaliste aux dents longues, plein d'ambition, d'aspiration mais également de qualités. Le problème, c'est que personne ne le sait ! Dans vos plus beaux rêves vous êtes le présentateur du vingt heures que toutes les chaînes de télévision s'arrachent. Les plus belles filles vous courent après, des chefs d'entreprise vous payent costumes et voyages, bref, vous êtes la vedette incontestée du moment ! Malheureusement au réveil c'est la douche froide : vous n'êtes qu'un aspirant journaliste des plus communs. Les filles ne s'intéressent guère à vous, elles ne pensent qu'à Patriiick et à la robe qu'elles porteront lors de son prochain concert. En fait vous êtes complètement délaissé, pour ne pas dire ignoré ! Heureusement un beau jour vous voyez une annonce dans votre quotidien favori. La World Company cherche « un fromage qui pue de haut niveau » pour jouer au reporter à la WCI, nouvelle chaîne d'info dirigée par le grand Sylvestre. Ce dernier accepte de vous embaucher, à condition que vous rameniez chaque jour un nouveau reportage qui fasse grimper

le Gigamat (sorte de côte d'amour des personnalités en vue) pour le journal de vingt heures. Ce qu'il ne sait pas encore, c'est que votre priorité est de raffer la place de PPD et que pour cela, vous êtes prêt à tout (enfin... presque tout !).

Beuveuaaah !

Vous franchisez donc la porte de la WCI et vous vous retrouvez dans le hall. À partir de là, la guerre est déclarée car ici, c'est chacun pour soi ! Pas âme qui vive pour vous indiquer votre chemin ! À vous de vous débrouiller pour trouver l'ascenseur puis la bonne pièce, pour enfin accéder aux différents reportages que vous allez pouvoir réaliser. Pour tous vos agissements, vous ne disposez que d'un simple curseur. En le déplaçant, celui-ci prend diverses formes, selon ce que vous pouvez faire. Il peut représenter une main qui indique, selon sa direction, où vous pouvez aller, mais aussi une oreille (pour écouter), un œil (pour observer), une bouche (pour communiquer), ou encore un viseur qui, lorsqu'il devient rouge, vous permet



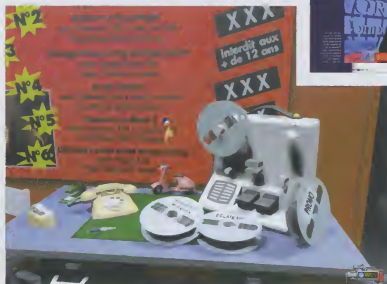
▲ Après la diffusion d'un de vos reportages, consulter le GIGAMAT est primordial.



de filmer. Alors même si PPD vous reproche de trop jouer avec votre souris, n'en tenez nullement compte ! Cliquez sur chaque babiole, sur chaque objet susceptible de vous fai-

Votre but : prendre la place de PPD, quitte à piétiner Dechavanne et C. Bravo !

re entendre ou voir quelque chose car, même si cela n'est pas indispensable pour votre mission, vous découvrirez un tas de gags (et de pièges aussi !) qu'il serait dommage de



▲ Appuyez sur le bouton « diffuser » pour que votre reportage passe à l'antenne et là... jubilez !

louer. Et puis, il faut bien admettre qu'au début vous n'avez pas le choix. Étant donné que vous ne trouverez aucune indication, vous serez bien obligé de cliquer frénétiquement sur tout, pour finalement voir apparaître un écran avec cinq portraits de Guignols (pour la première mission vous n'en aurez qu'un seul afin de faire vos preuves). Ces personnalités (du monde politique, comme du showbiz) sont celles qui sont susceptibles de faire l'objet d'un reportage. Quelquefois, vous verrez apparaître



◀ Pendant les missions c'est le délire ! Plein de sons, de gags et de photos sont dissimulés. Découvrez-les !

◀ Dans le bureau de votre victime fouillez comme un fou car votre temps est limité (ce sont les aléas du direct !).

autour de leur tronche d'autres visages connus comme celui de Dechavanne ou de Christine Bravo (vos confrères mais aussi vos pires ennemis). Cela signifie qu'ils sont sur le coup, ou plutôt sur le « scoop ». Ils traquent déjà la personnalité en question, afin de ramener à leur chef vénéré le meilleur reportage. Vous devez donc prendre une décision. Première possibilité : vous les rejoignez pour essayer de leur « couper l'herbe sous le pied » (comme on dit si bien dans le jargon de la presse) pour ensuite pouvoir foyoter auprès du Big Boss (comme on le fait si bien dans le monde de la presse). Deuxième possibilité : vous laissez tomber et allez voir ailleurs en espérant trouver mieux. Mais n'oubliez pas : votre but est d'écarter vos confrères. De les réduire en miettes, de les humilier, de ▶



▲ Voici votre mission. Après avoir lu l'énoncé, cliquez sur la photo et vous serez sur les lieux.



◀ Voici une nouvelle mission sur Toubon. Mais quel est ce projet qu'il a dû abandonner ?

Ce reportage sur ►
Toubon va vous
rapporter gros. Une
main au pouce levé
vous l'indique
à droite.



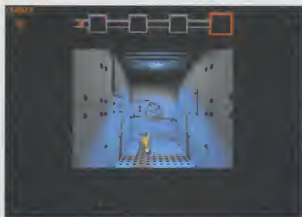
Répondez à la
question posée
grâce à ces trois
objets. Le joker
vous donne une
possibilité de plus.
▼ Bon courage !



Se faire passer
pour quelqu'un
d'autre n'est pas
si facile. Essayez
▼ pour voir !

► les érabouiller, de les... (euh, excusez-moi, je m'égare). Bref, vous voulez les voir ramper pour venir cirer les pompes de la superstar que vous allez devenir !

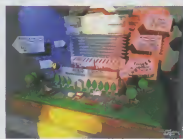
Pas de pitié dans ce métier !
Mais comment faut-il faire pour être le plus populaire des journalistes ? C'est très simple. Il faut simplement acquérir un certain pourcentage de



Durant la vente aux enchères,
consultez le cahier des objets
pour retrouver ceux de la star
que vous traquez. ▼



Vous devez cliquer sur les ▲
écrans dès qu'une image louche
apparaît. Rapidité et lucidité
sont recommandés !



▲ Un bon
journaliste doit
savoir fouiner.
Même ce qui vous
semble anodin
vous apportera
des infos.

Vous pénétrez
dans le Cyber
Café. Consultez
l'ordinateur
pour connaître
votre mission. ►



popularité et de crédibilité (si possible 100 %, bien sûr !). En consultant le « Gigamat », vous allez pouvoir constater votre progression, ou votre déchéance dans le métier. Il s'agit là d'un tableau quadrillé en forme de losange. Vers la gauche, c'est le 100 % de popularité, vers la droite c'est le 100 % de crédibilité. Tout en haut, c'est le top du top, autrement dit PPD. Tout en bas, c'est-à-dire à l'opposé, il y a Arlette. Bien que vous débutez sur la même case qu'elle, il est plutôt conseillé de vite s'en éloigner et surtout de ne plus y mettre les pieds. Dans le cas où, malgré mes conseils, vous décidez de n'en faire qu'à votre tête et d'y retourner pour voir ce qui s'y passe, vous seriez tout simple-

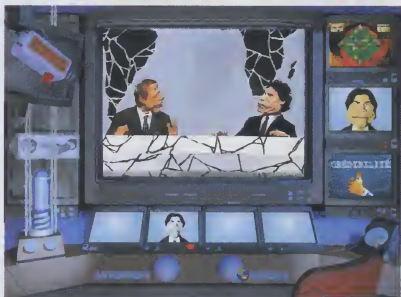
ment mis dehors et qualifié de « neu-neu ». Et oui ! Il y a plein de mecs dans la rue qui, comme vous, rêvent de faire ce métier alors ne jouez pas au con ! La preuve ? Même Dechavanne, Denisot et Bravo se tirent dans les pattes alors c'est vous dire ! Essayez de rester sérieux et de graver les échelons, si possible, en vous faisant tout petit. Voici donc sur ce tableau les personnalités qui apparaissent. Les Guignols du monde politique sont en vert, ceux du showbiz en jaune, quant à vos concurrents, ils apparaissent en bleu. Lorsque vous lancez sur un reportage, il faut toujours jeter un coup d'œil à ce tableau, car c'est là qu'intervient la stratégie. Le tout n'est pas seulement de réussir

La salle ►
des ventes.
Réagissez vite
car ceux du
premier rang
sont prêts à
tout acheter.



◀ Lors de la diffusion
des sujets, on assiste à
certaines scènes tirées
des Guignols de l'Info.
On en redemande !

Chez Nanard, ▲
les murs ont des
oreilles et des
bouches aussi !
Enregistrez les
différentes
conversations !



◀ Allez donc
rejoindre De Villiers
et Léotard dans
leur trio de
neuneux. Vous
êtes recalé !



toutes vos missions, il s'agit surtout de le faire intelligemment. Voici un exemple : vous débutez et vous vous trouvez donc sur la dernière case en compagnie d'Arlette (euh... c'est pas moi qui ai choisi !). Vous avez les dents si longues que vous voulez tout de suite vous attaquer à l'homme dont la cote de popularité est au plus haut, par exemple Chirac (euh, c'est juste un exemple !). Vous faites votre reportage et vous ramenez le scoop à PPD qui s'empresse de le diffuser, mais qui s'empresse aussi de vous jeter dehors à grands coups de pompes car vous vous êtes attaqué à une trop grande personnalité alors que vous n'avez aucune crédibilité. Ou, si vous préférez, cette personnalité en question s'arrange pour que vous soyez mis dehors. Bref, vous pouvez constater que tout cela n'est pas très facile à gérer et, tout comme quand vous débutez dans n'importe quelle profession, vous allez commettre plein de fautes de parcours. Attendez-vous donc à vous faire très souvent

traiter de grosse truffe par PPD. Ravaler son amour propre et laisser sa susceptibilité au placard, c'est le prix à payer pour la célébrité !

Des sujets brûlants

Alors que l'on est tenté de croire qu'au bout d'un certain temps de jeu les missions reviennent sans cesse et que cela peut devenir ennuyeux, on s'aperçoit finalement qu'il n'en est rien. Bien évidemment, si vous recommencez sans cesse la partie, vous allez quelquefois tomber sur les mêmes missions. Mais cela n'est pas très grave car chaque partie est différente tactiquement. Par exemple ce n'est pas parce qu'un personnage vous fait gagner de la popularité lors d'une première partie, qu'il en sera de même lors de la seconde. C'est pourquoi il faut toujours rester vigilant et s'attendre à rencontrer des pièges. Car si certains reportages semblent faciles et presque à la portée d'un fœtus, d'autres sont carrément méchamment difficiles ! Lorsqu'on vous

demande par exemple de ramener des images sur les fans de Patriick et sur leurs compétences en matière de cheurs, il vous suffit de vous rendre dans sa loge et d'écouter des enregistrements, son répondeur téléphonique ou encore sa guitare. Bref, lorsque vous trouvez qu'un son ou une image est en rapport avec le sujet demandé vous devez cliquer sur la caméra (qui se trouve en bas de l'écran sur la droite) et viser l'objet en question. Votre curseur se transforme alors en viseur et vous permet de filmer ►

Vous tenez un ▲
scoop ? Ramenez-le
très vite à PPD !
Autour du « Go »
s'affiche le temps
restant avant
l'antenne.



▲ Tous les endroits sont truffés de gags. Les murs, les tiroirs, les placards, etc. Rien n'est laissé au hasard.



▲ Vous êtes maintenant un peu plus considéré et pouvez accéder au premier étage. À quand le « niveau bonheur » ?



On se réjouit ► franchement de voir PPD diffuser ses reportages. Comme quoi, on s'y croirait vraiment !



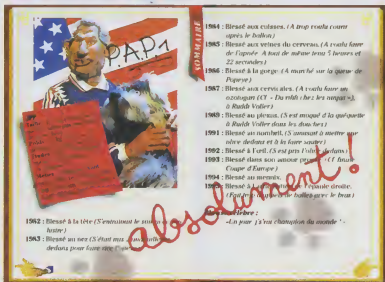
◀ Prenez le temps de regarder toutes les choses de plus près, elles en valent le coup !

En plus de la caméra, vous disposez d'un calepin pour pouvoir communiquer. Faites le bon choix dans vos questions. ▼



l'action. Attention, ! S'il apparaît en blanc, c'est que votre caméra n'enregistre pas. Pour qu'elle soit en état de fonctionner, le viseur doit être rouge. De toutes façons, ne paniquez pas ! Ce ne sera certainement pas le seul problème que vous rencontrerez. En effet, vous devrez faire très attention à la batterie de votre caméra, car vous

n'avez pas de quoi la remplacer. Autrement dit, il vous est impossible de filmer tout ce qui se passe (ce serait trop facile !). À vous de sélectionner et de juger si certaines choses sont nécessaires ou superflues car la batterie de votre caméra se vide rapidement. Vous verrez que les missions sont très diversifiées. On vous demandera par exemple de faire élire Jacques Chirac Président, de vous faire passer pour Mitterrand, d'acheter plusieurs objets appartenant à une star lors d'une vente aux enchères, etc. D'ailleurs, à propos de la vente aux enchères, sachez que vous devrez être très rapide car JPP, Sabatier et Foucault (entre autres) y assistent aussi et comptent bien tout rafter ! Parfois vous serez amenés à faire un tour du côté du Cyber Café pour y reconstituer le portrait robot d'un personnage célèbre. Cette mission est souvent complexe car elle est, à mon avis, assez mal expliquée. On ne comprend pas trop ce qu'il faut faire alors vas-y que j' clique un peu partout pour voir ce qui s'y passe et ça, en général, ça ne pardonne pas ! Vous verrez apparaître en grosses lettres rouges sur votre écran noir le qualificatif de



Comme dans le manuel, vous trouverez dans le jeu le portrait de chaque personnage. Un vrai régal ! ►



▲ Voici le tableau du GIGAMAT. Le pion doré vous représente. Que ne feriez-vous pas pour qu'il cache la tête de PPD ?



▲ Au premier étage, c'est ici que l'on consulte les sujets. Pendant ce temps PPD passe à la télé... Vous êtes dépité !

« NEUNEU », qui ne fait jamais très plaisir. Là vous êtes vraiment dégoûté et vous n'avez plus qu'une seule envie : rejouer pour pouvoir tous les exploser ! Au risque de se lasser diront certain ? Que nenni ! Avec plus de 1 000 fichiers vidéo et son, vous pourrez jouer et rejouer à ce jeu en découvrant toujours plein de trucs vous ayant auparavant échappé, comme Jacques Martin poussant la chansonnette à tout bout de champs, ou des trucs pas possibles sur le moindre panneau d'information collé au mur, en allumant la radio, etc. Le nombre de types de missions différentes est assez impressionnant et même si vous finirez au bout d'une dizaine d'heures de jeu par connaître grosso modo les différents types de missions, les nombres d'indices que vous pourrez y trouver vous réservera toujours un maximum de surprises.

Heureux possesseurs de Mac !

Mais outre le jeu, ce CD comporte bien d'autres choses. Des extraits des véritables émissions des Guignols de l'Info, plein de gags sur les personnalités et, surtout, les portraits de chacun d'eux que l'on retrouve également dans la seconde partie du bouquin. Tous ceux qui ne connaissent pas encore sur le bout des doigts toutes les marionnettes, devront absolument y coller leur nez (beurk !) afin de naviguer dans le jeu de façon



▲ Christine Bravo marche sur vos plates-bandes ? Jetez donc un œil sur ses qualités et ses défauts dans le « Kicécé ».



plus confortable. Bref, en quelques mots je vous dirais simplement que nous avons là un jeu qui mérite vraiment le détour pour son ambiance à la fois délirante et sérieuse. Canal + Multimédia a su, sans aucun doute, exploiter intelligemment la notoriété des Guignols pour nous proposer un soft tout à fait remarquable et

Le contre-avis de Fred C.

Pour tout vous avouer, je joue le rôle du petit candide. Les aventures cathodiques des Guignols étant pour moi un terrain plus connu que les jeux vidéo, je n'ai pourtant eu aucune difficulté à franchir le cap. J'ai retrouvé, dans ce soft, l'esprit des Guignols ; à savoir l'humour corrosif, l'Info « rentre dedans » et les gags omniprésents. Ce jeu est un excellent exercice d'investigation, quoiqu'un peu difficile à la mise en jambe. Il m'aura au moins appris quelque chose : on ne doit jamais frapper plus petit que soi ! Grandissimo !

INTÉRÊT : ★★★★★

L'avis de Sylvie



J'avoue avoir été agréablement surprise, car je m'attendais à tout, sauf à un véritable jeu. En fait, les Guignols ne sont qu'un plus pour le jeu, et non l'inverse ! L'humour est à chaque étage, les gags sont omniprésents et malgré cela, on court toujours après le scoop et la popularité. À la fin on arrive même à choper quelques automatismes de vrais journalistes. Bref, Canal + Multimédia tient désormais dans ses mains, la preuve que l'on peut parfaitement marier aventure et stratégie avec l'hystérie la plus totale !



◀ Autour des têtes des personnalités, on distingue certains visages de confrères qui sont déjà sur le coup.

novateur qui ne pourra que vous enchanter. Messieurs (mesdames) les possesseurs de PC, je vous entends déjà râler derrière votre magazine, mais sachez que vous devrez être patients car ce petit bijou n'arrivera sur votre machine qu'au mois de février. Et oui ! D'ici quelques jours on vous distinguera des possesseurs de Macintosh rien qu'en regardant vos doigts ! Qui va s'ronger les ongles à longueur de journée en attendant le jeu... hein ? ■

Sylvie Sotgiu



| | | |
|--------------|----|------------------------------|
| GRAPHISME | 16 | ✓ Le cocktail jeu et délire. |
| SON | 18 | ✓ L'ambiance. |
| ANIMATION | 16 | ✓ Le livr. |
| DURÉE DE VIE | 14 | |

➤ CONFIG. RECOMMANDÉE : PowerMac, 8 Mo de Rom, milliers de couleurs, lecteur CD-Rom double vitesse.

✓ Parfois l'ov. Accès CD.

Warhammer Fantasy Battle

Shadow Of The Horned Rat

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : MINDSCAPE.

GENRE : JEU DE STRATÉGIE.

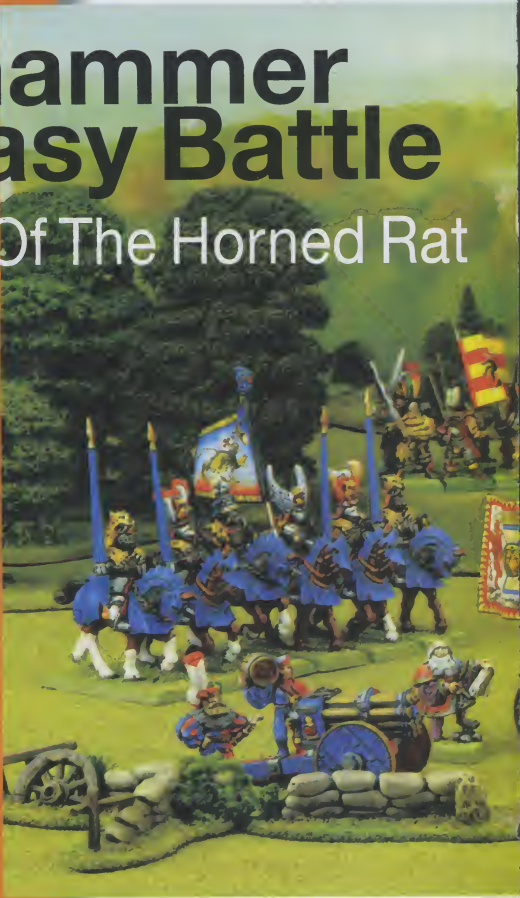
DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

PRIS : ENVIRON 350 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX4-100,

16 Mo DE RAM, SVGA, CD 2X.

Retranscrire un jeu de stratégie sur PC semblait audacieux, mais Mindscape et Games Workshop ont tenu le pari avec ce premier volet d'une saga prometteuse. Misant tout sur les combats en temps réel, voici une véritable aventure militaire pour joueurs solitaires.







LES JEUX DE stratégie de type médiéval ont jusqu'ici été laissés pour compte sur PC, les joueurs de wargame préférant globalement la réalité historique aux scénarios découlant de l'imagination des développeurs. Mindscape et Games-Workshop ont pourtant pris le risque de se lancer dans un projet de grande envergure, avec une version CD-Rom PC de ce qui est considéré actuellement comme le meilleur wargame du genre heroic-fantasy. Pour l'occasion, le joueur y incarne le rôle d'un commandant d'une unité de mercenaires, au service de l'Empire humain. Au fur et à mesure des missions accomplies, il ne tiendra qu'à vous d'engager (ou de virer) de nouvelles unités pour ensuite choisir les

missions qui rapporteront plus ou moins d'argent, seul moyen de payer ses troupes et d'en acquérir de nouvelles. Une collaboration étroite, aussi bien pour le respect de l'environnement de jeu que pour une bonne jouabilité a été nécessaire, avec à la base un énorme changement : des combats en temps réel ! En effet, la majorité des wargames se déroulent en tour de jeu, chacun jouant à son tour. Cela pose d'ailleurs un problème majeur : il faut souvent attendre un certain temps, voire parfois un temps certain. Par contre, cela autorise la gestion de très nombreuses unités et l'élaboration de tactiques très pointues, alors qu'ici (comme pour Warcraft 2), il faut agir vite, très vite. On peut à tout moment stopper le jeu

pour réfléchir un peu. Néanmoins, il faudra sûrement quelques essais infructueux avant de maîtriser l'interface et la vitesse du soft mais l'utilisation de la mini-carte et des diverses icônes permettra de passer très rapidement d'une unité à l'autre pour lui donner des ordres adéquats. En outre, chacune des troupes réagira au mieux (selon ses capacités) à la vue d'une unité ennemie. La vitesse de mouvement des troupes peut sembler aussi un peu lente au premier abord, même sur une machine puissante, mais il s'agit à l'évidence d'un choix réfléchi, qui permet finalement au joueur de réagir dans les temps. Dans tous les cas, le joueur devra anticiper les mouvements de l'ennemi et de ses propres unités, pour ne pas

Voici différents degrés de détails, du plus moche (pour 486) au plus sympa (Pentium).





▲ Au-delà d'une dizaine d'unités, cela devient complexe à gérer. Vous serez obligé d'en laisser certaines se débrouiller.

exposer ses ailes ou son dos à une charge ennemie toujours destructrice. Ainsi, un simple virage ou un quart de tour, demanderont quelques secondes à une unité trop nombreuse, ce qui pourra être fatal dans certaines circonstances. Cela constitue sans aucun doute un des problèmes du jeu, les troupes régissant parfois avec un décalage incompréhensible à vos ordres, ce qui demande de régulièrement donner plusieurs fois le même ordre pour accélérer un peu la réaction d'une unité. Une bonne gestion des formations (colonnes, tirailleurs, en ligne, en flèche) sera votre seul sauf-conduit. Toujours dans la même optique, attention à ne pas séparer vos troupes. Il est tellement tentant d'envoyer une unité de cavalerie à l'autre bout du terrain, sans aucune couverture d'infanterie !

Eine nouveau monde

Le monde de Warhammer se situe à mi-chemin du Moyen-Âge saxon, du XIX^{ème} siècle et de l'heroic-fantasy. Le monde « civilisé » est divisé en deux grandes forces manichéennes



▲ Lors d'un combat chaque personnage agit presque indépendamment. En tout cas pour ce qui est de l'animation.

classiques, qui ne sont pas vraiment le Bien et le Mal, mais plutôt la Loi et le Chaos. L'Empire humain se trouve sans cesse menacé par les invasions des forces du Chaos, sans parler des rivalités territoriales habituelles propres à toute société organisée. Pour simplifier, disons que l'Empire, peuplé majoritairement par les humains, possède en son sein de nombreuses minorités. Elfes, Nains, Gnomes, Centaures et bien d'autres



◀ Les décors bénéficient de petites animations sans parler de quelques scénarios dans des lieux très spécifiques.



Chaque allié, possède des compétences spécifiques, qui servent réellement durant les combats.

encore, vivant plus ou moins en harmonie. De son côté, le Chaos aligne toutes sortes de peuplades, diverses races d'Orques, des Trolls, des Gobelins, des Ogres et des Nains du Chaos, sans oublier les morts vivants (et leurs maîtres nécromancs) ou les Skavens, une race d'hommes-rats qui constituera pour l'occasion votre principale opposition. Pour ne rien arranger, l'influence du Chaos suscite chez ses adeptes de nombreuses mutations, qui ont abouti à l'apparition de créatures mutantes ! Les alliances et les haines raciales entre ces différentes peuplades sont courantes, influant de ce fait sur l'attitude de certaines troupes vis à vis de certains



▲ La carte du royaume permet de suivre votre troupe et surtout les dialogues avec les éventuelles rencontres.



À chaque ennemi rencontré, vous avez droit au minimum à une double page de présentation.



adversaires durant les combats. Ainsi, il sera très difficile de maîtriser une unité Naine en présence d'Orques,

ce qui le plus souvent les mettra dans une rage folle, les faisant charger l'ennemi sans réfléchir. Pour bien comprendre le monde de Warhammer, et entrer complètement dans le soft, le joueur pourra d'une part consulter la documentation mais aussi (et surtout) accéder à divers éléments présents dans trois ouvrages illustrés accessibles à l'écran. Le journal des troupes et le bestiaire permettront de visualiser, après les avoir rencontrés, chacune des troupes, chacune des races et chacun des personnages du jeu. À chaque fois, outre un dessin superbe et une description détaillée des particularités de cette unité, le joueur pourra aussi visualiser ses différentes caractéristiques physiques et mentales pour ce qui est des créatures. En dernier lieu, un autre ouvrage donnera des informations complémentaires sur les objets enchantés et les sortilèges, avec à chaque fois une illustration et une description précise. On retrouve avec plaisir la qualité et certains des dessins originaux des ouvrages Warhammer, la haute résolution en 256

couleurs permettant d'obtenir une excellente qualité visuelle pour tous ces éléments.

Pour ceux qui accrocheront vraiment, mieux vaut alors se procurer le jeu original ainsi que quelques-unes des nombreuses extensions parues en français.

Une aventure stratégique

Plus qu'un simple jeu de stratégie, Warhammer possède un véritable environnement et le scénario se joue comme une aventure, avec plusieurs chemins possibles, de nombreuses scènes intermédiaires qui dévoileront petit à petit une histoire complexe mais prenante. Là encore, l'utilisation de séquences cinématiques, simples mais efficaces, avec surtout de nombreux dialogues en gros plans, (assortis de bruitages et de voix collant à la perfection aux divers intervenants), plongent un peu plus le joueur dans l'histoire et l'univers de Warhammer. On est très loin des wargames classiques dans lesquels une campagne est une bête suite de missions sans aucun rapport les unes avec les autres. Ici, chaque action compte et chaque combat influe sur la suite de la campagne.

En effet, les pertes que vous subirez au cours d'une mission ne seront pas remplacées lors de la sortie suivante, sauf quelques renforts que l'on peut acheter au compte-gouttes dans certaines villes. Idem pour les héros et les objets magiques qu'ils possèdent ! Le joueur devra donc apprendre de lui-même à refuser certaines missions (suivre les conseils de vos alliés peut être une bonne idée) ou à n'engager



▲ La description de vos troupes est très détaillée, avec des dessins en couleur et surtout leurs caractéristiques.



▲ Ces Gobelins fanatiques sont de redoutables adversaires qui pulvérisent tout sur leur passage grâce à un énorme boulet.



▲ Les magiciens sont les plus puissants mais aussi les plus vulnérables en corps à corps.

Les bâtiments vous serviront pour préparer éventuellement un piège. Cela est aussi vrai pour ▼ votre ennemi !



▲ Vous avez souvent le choix pour accepter ou non une mission, pour embaucher ou virer des troupes.

Un simple clic sur ► la bannière permet d'accéder à l'unité concernée. Mais du fait de la 3D, il est parfois laborieux d'y arriver.

Lors de cette mission, une rencontre bien inquiétante risque de mettre un terme à ▼ votre aventure.



▲ Pour chacun des sortilèges, un petit texte et une description précise vous annonceront ses effets.

que les troupes plus à même de réussir. Ainsi pour escorter une caravane, les cavaliers et les unités rapides seront le meilleur moyen pour parer à toute mauvaise surprise. Les unités sont très variées, tant par leur aspect que par leurs spécificités. Fantassins, archers, halberdiers, cavaliers, canons et bombardes, arbalétriers, créatures mythiques (dragons, rat-ogre, etc.)... et surtout des héros. Ces derniers, essentiels, seront très utiles soit pour diriger une unité, soit pour attaquer certaines créatures trop effrayantes pour le commun des soldats, soit pour lancer des sortilèges. Chaque unité et personnage possède diverses caractéristiques allant des capacités d'attaques, de tirs, de force, aux compétences en magie, en passant par la résistance à la magie, le moral, la capacité à commander, l'initiative...

Dès que vous engagez un combat, la vue passe en 3D, toujours en haute résolution, avec un système de correction automatique de la perspective

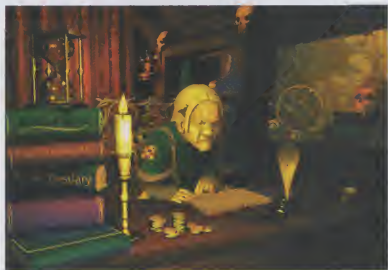
qui donne une bonne idée des distances entre deux troupes, malgré l'angle. À noter aussi les nombreuses options pour configurer le degré de détails selon votre machine. En mettant les détails au minimum, le jeu tourne sur un 486 DX66, mais il faut bien avouer que cela reste plutôt lent. En fait, un Pentium semble nécessaire pour jouer dans des conditions optimales en résolution maximale et un DX4 100 Mhz en diminuant raisonnablement la qualité des graphismes, semble un compromis suffisant. Toujours durant les combats, vous pourrez voir n'importe quelle zone de la carte sous n'importe quel angle, avec des possibilités de rotations et de zooms sur la vue principale. Selon les cas, vous aurez ou non la possibilité de placer vos troupes dans une zone définie, après quoi la bataille commencera. Dès le début, le joueur réalise qu'absolument tous les facteurs sont pris en compte. Ainsi, les mouvements sont sérieusement affectés par le relief, tout comme les capacités de combats. Mieux vaut se placer sur une hauteur avant de charger. Idem pour les combattants, une unité de fantassins équipés de lances ou de halberdes constituera une excellen-



Le jeu original fût d'abord un jeu de stratégie qui donna lieu ensuite à un jeu de rôle, tous deux réalisés par Games Workshop. Il est en outre possible de passer de l'un à l'autre, ce qui fait sans aucun doute le point fort de la gamme Warhammer. Ainsi, en plein milieu d'une aventure, un combat opposant les aventuriers et une vingtaine de Skavens pouvait se régler via un mini-wargame. Une des particularités du produit, outre le mélange d'un monde du genre heroic-fantasy et du médiéval saxon, vient de l'utilisation par ses fans de figurines en plomb pour représenter les champs de bataille. Pour certains, il s'agit même d'une véritable passion, et ils passent des heures à personnaliser leurs troupes en les peignant et en construisant des décors à l'échelle. Ces « diaporamas » sont de véritables petits chefs-d'œuvres.

te parade à une charge de cavalerie ! Les machines de guerre constituent des armes redoutables, mais leur mobilité très réduite en fait des cibles privilégiées qu'il vous faudra apprendre à protéger.

Pour l'interface, assez simple, elle permet d'effectuer tous les ordres classiques, grâce à des icônes qui font apparaître à leur tour de nouvelles possibilités, certaines étant propre au type de l'unité. Ainsi un magicien aura une icône pour lancer des sorts, une unité d'archers une touche pour décocher une salve de traits... Pour déplacer une unité, il suffit de cliquer sur l'icône « pieds » et de cliquer à un endroit de la carte. D'elle-même, la troupe s'y rendra, contournant les ►



Grâce aux conseils de ce vieillard, vous accéderez aux missions, sauvegardes, livres et à l'état de ▼ vos finances.

Lavis de Didier

★★★★★

Quel plaisir de retrouver un monde aussi envoûtant et un tel souci du détail dans la réalisation, le réalisme et l'interaction. Ce micro-wargame se joue comme une véritable aventure et après quelques heures, on ne peut plus en décrocher. Fan du genre, c'est la première fois qu'une adaptation sur PC me semble aussi réussie ! On découvre sans cesse de nouvelles tactiques, et les possibilités sont immenses : choix des troupes, de l'ordre de marche, scénario semi-linéaire, magie, etc. Maintenant j'attends une suite jouable en réseau !



Pas très impressionnant visuellement, la nuée d'oiseaux que vous avez invoquée cause de terribles dégâts !

► obstacles si nécessaires. Plusieurs icônes servent aussi à changer de formation et à effectuer des quart et des demi-tours. Pour les combats, tout l'intérêt consiste en fait à bien se positionner pour charger l'ennemi, si possible sur les flancs ou dans le dos. Dans ce cas, comme dans les situations critiques, les unités peuvent avoir une très sérieuse baisse de moral qui causera alors leur fuite. Outre le risque de se faire tailler en pièces si elle est poursuivie, cette unité aura besoin d'un certain temps avant de reprendre ses esprits, pour éventuellement revenir au contact ! Le moral est un des points clefs de Warhammer, et de la même façon, il faudra



★★★★★
INTÉRÊT

| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 17 |
| SON | 16 |
| ANIMATION | 13 |
| DURÉE DE VIE | 18 |

► CONFIG. RECOMMANDÉE :
PENTIUM 90, 16 Mo, lecteur
CD-Rom quadruple vitesse,
carte PSI.

- ✓ Ambiance de jeu.
- ✓ Scénario et réalisme.
- ✓ Gestion du temps réel.
- ✓ Pas d'option multijoueur.
- ✓ Graphismes.
- ✓ Réaction des troupes.



▲ Pour protéger la caravane, utilisez au mieux votre cavalerie. Attention à ne pas vous jeter sur le premier ennemi visible.



▲ Les canons sont des pièces coûteuses mais puissantes. Protégez-les et placez-les sur des hauteurs.

apprendre à gérer les peurs de chaque unités. Ainsi, une unité de simple soldats, s'enfuira à coup sûr à la vue d'un dragon, alors qu'une unité de chevaliers vétérans pourra avoir le courage d'engager le combat !

Warhammer forever ?

Divers petits détails viennent parfaire cette réussite annoncée, avec par exemple l'intégration d'éléments propres aux jeux de rôles. En effet, vos troupes gagneront de l'expérience au fur et à mesure des victoires, améliorant au passage certaines de leurs caractéristiques. De la même façon, les héros que vous engagerez posséderont souvent des objets magiques, que vous pourrez utiliser durant les combats pour améliorer certains facteurs : potin de force, armure enchantée, épée magique... La diversité des scénarios est un autre argument en faveur de Warhammer, avec des missions de patrouilles, d'escorte, de sauvetage, de défense... Le plus agréable reste sans aucun doute la magie, à la fois limitée et cruciale, avec des sorts de peur,

des invocations de créatures, un sort de téléportation. En tout une trentaine de possibilités. Les effets visuels, tous comme les petites animations pour les combats, sont loin d'être magnifiques, avec des sprites pas très beaux et plutôt pixélisés, mais cela rend les combats vivants, rejoignant en cela le choix du temps réel et très vite, le joueur n'y fait plus très attention. La fenêtre dans laquelle s'inscrit les ordres donnés à certaines unités est une autre initiative appréciable, permettant de rapidement réaliser que vous avez repéré une unité ennemie, que vous êtes en déroute, que vous êtes en train de vous réorganiser... La durée de vie reste un autre des points positifs, tout comme l'annonce pour très bientôt de la version française du produit, pour un jeu de stratégie d'ambiance, exceptionnel. ■

Didier Latil

Le contre-avis de Stéphane

Après Command & Conquer et Warcraft 2, voici un grand classique du genre. Terminé les salaires qui paraissent dans des milliers de figurines en plomb, fini la peinture plein les doigts... Ce soft est une véritable réussite, qui tout en gardant les bons côtés des récents jeux de stratégie (temps réel, véritable scénario...) innove de bien des façons. Et puis, il faut l'avouer, le monde de Warhammer est plutôt sympa, d'autant plus qu'on en retrouve ici de très nombreux éléments, (objets, machines de guerre diaboliques, etc.). J'adore !

INTÉRÊT : ★★★★★

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (06) 20 90 72 22 - Fax : (06) 20 90 72 23

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LYON

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

CD-ROM PC

ACROSS THE RHINE 349 F
ACTUA SOCCER 299 F
ALIEN - ALIENATION VISUELLE 369 F
ALIEN ODYSSEE 299 F
APACHE LONGBOW 369 F
ASCENDANCY 349 F
BATTLE ISLE 3 349 F
BATMAN FOR EVER 299 F
CAESAR 2 329 F
CIVILISATION NETWORK TEL
COLONIZATION 329 F
COMMAND AND CONQUER 349 F
COMPILATION :
- FIFA + GRAND PRIX + PGA 486 269 F
- LE MONDE DES AFFAIRES + THEME PARK
+ TRANSPORT TYCOON 299 F
- WING OF GLORY + 1942 + FLEET DEFENDER 269 F
CRUSADER NO REMORSE 369 F
CYBERMAGE 369 F
DARK FORCES 299 F
DESTRUCTION DERBY 339 F
DEADELUS ENCOUNTER 329 F
EARTHWORM JIM1&2 299 F
EXTREME PINBALL 349 F
FADE TO BLACK 369 F
FATAL RACING 329 F
FIFA SOCCER 96 369 F
FLIGHT UNLIMITED 349 F
FORT BOYARD 299 F
FULL THROTTLE(VF) 369 F
GRAND PRIX 2 329 F
HEART OF DARKNESS 349 F
HEROES OF MIGHTLAND MAGIC 349 F
HEXEN(ERIC 2) 329 F
INDY CAR 2 249 F
LE LOUVRE 299 F
LORD OF MIDNIGHT 3 349 F
LOST EDEN 239 F
MAGIC CARPET 2 349 F
MECHWARRIOR 2 369 F
MISSION CRITICAL 299 F
MORTAL KOMBAT 3 329 F
MYST (VF) 389 F
NBA JAMTE 299 F
NBA LIVE 95 289 F

NEED FOR SPEED 349 F
NHL 96 349 F
NIGHT TRAP 349 F
PGA TOUR GOLF 96 349 F
PHANTASMAGORIA 429 F
PLAYER MANAGER 2 289 F
PSYCHIC DETECTIVE 349 F
RAYMAN 329 F
REBEL ASSAULT 2 349 F
RED GHOST 369 F
REVOLUTION X 299 F
ROAD WARRIOR 299 F
RUGBY WORLD CUP 289 F
SCREAMER 249 F
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 299 F
SHOCK WAVE ASSAULT 369 F
SIMON 2 LE SORCIER 369 F
SIM TOWER 269 F
SIM TOWN 269 F
STAR TREK 349 F
SUPER KART 239 F
SUPER STREET FIGHTER2 PAD 249 F
TEAM FIGHTER COLLECTOR 369 F
TFX EF 2000 329 F
THE 11TH HOUR 329 F
THE CIVIL WAR 349 F
THE DIG 339 F
THEME PARK 299 F
TILT 249 F
TIME GATE LE SECRET DES TEMPLIERS 329 F
TOP GUN 339 F
TRANSPORT TYCOON DE LUXE 299 F
VIRTUAL KART 289 F
VIRTUAL POOL 369 F
VODOLOUNGE 249 F
WARECRAFT 2 349 F
WEREWOLF VS COMMACHE 369 F
WING COMMANDER 4 399 F
WING OF GLORY 299 F
WIPE OUT 299 F
WITCH AVEN 299 F
WORMS 269 F
WRESTLEMANIA 349 F
X WING COLLECTOR 339 F

PROMO

7 TH GUEST 99 F
BRUTAL 99 F
BUREAU 13 99 F
CANNON FODDER 2 99 F
COMPLETE ULTIMA 7 99 F
CONSPIRACY 99 F
CREATURE SHOCK 99 F
DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE 149 F
FIRST ENCOUNTER 99 F
GRAND PRIX 149 F
HAND OF FATE 99 F
HELL 99 F
INCA 2 149 F
INDY CAR RACING 99 F
JURASSIC PARK 99 F
KASPAROV/BRIDGE 99 F
KIDS ON SITE 99 F
KIRANDIA 3 99 F
LABYRINTH 99 F
LANDS OF LORE 99 F
LOOM 99 F
LOST IN TIME 99 F
MEGARACE 99 F
MICKAEL JORDAN 99 F
NHL HOCKEY 99 F
NOCROPOLIS 99 F
PRIVATEER 99 F
QUARANTINE 99 F
REBEL ASSAULT 149 F
SHADOWCASTER 99 F
SIM CITY 99 F
SLAM CITY 99 F
SPACE HULK 99 F
SPACE QUEST4 99 F
STAR CRUSADER 99 F
STAR TREK 25TH 99 F
STRIKE COMMANDER 99 F
SYNDICATE PLUS 99 F
UNDER A KILLING MOON 199 F
UNDER WORD 1 & 2 99 F
WING ARMADA 99 F
WING COMMANDER II 99 F

ESPACE
3
games



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (06) 20 90 72 22 ... Fax : (06) 20 90 72 23

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22 Fax : 20 90 72 23

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|--|------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| Frais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F) | |
| TOTAL A PAYER | |

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre remboursement + 35 Frs ☐ Carte bleue N°
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.
Date de validité : /
Prix variables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Terminator

The Future Shock

À mort les ordinateurs !

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : BETHESDA.

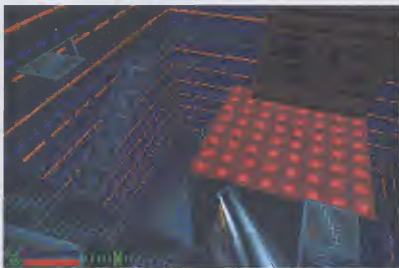
GENRE : DOOM-LIKE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. PRIX N. C.

CONFIG. MIN. : PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

Après quelques essais pas vraiment transformés sur le thème de Terminator (Terminator : Rampage et Terminator : 2029), Bethesda Softworks nous livre un énième « Doom-like ». Intérêt et suspense sont-ils au rendez-vous ?

AFORCE DE trop vouloir jouer avec les réseaux, voilà ce qui arrive : un beau matin, un super-ordinateur, SkyNet, déclenche l'apocalypse nucléaire pour régner sur une planète dévastée et peuplée de machines (espérons que notre Internet sera quant à lui un peu plus raisonnable). Le cauchemar de Sarah Connor est donc devenu réalité, et on se demande bien à quoi les films de James



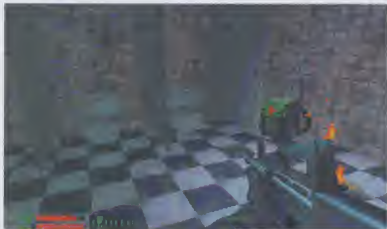
▲ Un centre de commande : on se croirait dans System Shock.

Cameron ont bien servi : vraisemblablement, les T-600 envoyés par John Connor pour enrayer le désastre ont très mal fait leur boulot ! Quoi qu'il en soit, nous sommes maintenant en 2015 et les derniers humains sont impitoyablement éliminés. Heureusement, vous échappez miraculeusement à la mort en vous évadant d'un camp en compagnie d'un détenu qui, avant de se faire trouer la peau, vous explique com-

ment rejoindre John Connor et la Résistance. C'est parti ! Sous les étoiles d'un splendide hiver nucléaire, vous vous lancez courageusement sur les traces d'une rébellion qui, vous allez le découvrir, en a un sacré coup dans l'aile. Quelle sinécure !

Comme un poisson dans l'eau

La 3D en vue subjective, pas de problème, on connaît tous ça. Avancer, récupérer des armes, des Médikits ou des munitions, viser, tirer, chaque joueur l'a expérimenté une fois dans sa vie sur Doom ou un de ses clones. Même si le procédé est extra, il a toujours souffert d'un petit manque d'ergonomie, ne serait-ce que pour lever et baisser la tête. Qu'à cela ne tienne : Bethesda Softworks innove enfin en proposant un système de déplacement simple donnant enfin une liberté de mouvement ébouriffante : les touches Q et W permettent d'avancer et de reculer, la souris se charge du reste ou presque : lever et baisser la tête, tourner à droite ou à gauche, et faire feu. La subjectivité est complète et les déplacements se font d'une manière naturelle et intuitive, rendant



On trouve de ►
tout dans ces
toilettes, même
des kits de
premiers soins !



la jouabilité parfaite. Pour courir ou s'accroupir, il suffit ensuite d'avoir recours à ALT et à C : un jeu d'enfant. On est donc très loin d'un System Shock et de sa prolifération de touches de commandes, qui nécessitait au préalable la greffe d'une troisième main pour pouvoir vraiment exploiter toutes les possibilités du jeu. Le problème du mouvement étant réglé, et la fluidité ne posant pas de problème vous pouvez donc empoigner votre plus belle mitrailleuse et commencer à faire sauter les boulons des affreux robots qui vous courent après.

Pas de quartier

Le soft est découpé en missions, confiées par John Connor en personne. Elles s'enchaînent de manière logique, sauvegardant ainsi la cohésion d'un scénario minimaliste inhérent à ce type de jeu (butez tous les robots) : au début, vous devrez trouver une jeep qui vous permettra de rallier le Q.G. de la rébellion. Ensuite, on vous enverra explorer des camps à la recherche d'éventuels survivants, puis dynamiser des radars, etc. Tout en nettoyant un Los Angeles méconnaissable, vous aurez donc l'impression d'avancer dans l'histoire. Même si le terrain est complètement



ravagé, et que la majeure partie du jeu se déroule donc en extérieur, certains immeubles tiennent encore debout et donnent lieu à des explorations : hôtels, usines, appartements, c'est là que vous trouverez de nombreux bonus (munitions, gilets pare-balles, Médikits...) et que les rencontres seront les plus surprenantes. Vous aurez également l'oc-



◀ Ces navettes lâchent des grenades et tirent au laser...

...Attention ▲ aux éclats lorsqu'elles explosent.

◀ Ce tank pourrait bien réduire ma jeep en miettes... si je ne réagis pas.

Les déplacements se font d'une manière très intuitive, rendant le « game-play » parfait

nage ne passe jamais. Cependant, les missions en extérieurs sont très intéressantes et assez tactiques puisque le décor dévasté offre de nombreuses



▲ John Connor lors d'un briefing. Il n'a pas l'air frais.



▲ Cet hôtel est très mal entretenu, je vais me plaindre...

Certains robots continuent à marcher... sans tête, comme les poulets ! ►



► cachettes face aux Terminators et aux navettes qui veulent vous faire la fête. Ceux qui ont déjà pratiqué le Paintball en milieu semi-urbain, notamment, seront heureux de se retrouver dans des situations très réalistes : défendre une position, s'accroupir pour éviter les tirs ennemis, avancer à couvert, tourner la tête à droite, ajuster une cible à longue distance, tout est là pour donner l'impression d'une immersion totale !

Un doigt sur la gâchette...

...Et cinq autres sur les explosifs ! Pour ventiler les sbires de SkyNet, vous n'aurez que l'embarras du choix : pas moins de 17 armes sont à votre disposition, dont cinq explosifs différents (Cocktail Molotov, grenades, charges à retardement...), que vous envoyez grâce au bouton droit de la souris. Comme dans Dark



▲ La jolie lumière bleue fait oublier de la situation.

▲ La caverne d'Ali-Baba : un Médikit, des munitions, un gilet pare-balles... ►



▲ T'as de beaux yeux, tu sais... Un peu globuleux quand même...



▲ Le fusil laser est redoutable, sa cadence de tir est infernale.



Il faut souvent bondir ▲ d'une plate-forme à l'autre ; ici, sur une grue.

Forces, l'arsenal va du simple fusil mitrailleur au canon à plasma, sans parler du lanceur de grenade ou du lance-roquettes ! Mais cet éventail d'armes est inutile si on ne sait pas le gérer. Pas la peine de blaster un T-600 au fusil à pompe ou au pistolet à plasma : vous serez réduit en bouillie avant de l'avoir chatouillé. Essayez plutôt le lanceur de roquettes, ça va plus vite ! Et puisque les ennemis sont nombreux et variés, choisissez toujours judicieusement (et rapidement) votre joujou.

Permis siouplait

Rassurez-vous, on ne vous le demandera pas lorsque vous conduirez la jeep ou l'hovercraft lors de certaines missions. Alors que ces deux moyens de transports sont censés augmenter l'intérêt du jeu, ils n'apportent en définitive pas grand chose : la jeep va à peine plus vite qu'un coureur à pied, et n'offre rien d'autre qu'une puissance de tir supplémentaire. Quant à l'hovercraft, il souffre d'une mauvaise maniabilité. En réalité, leur présence n'est pas justifiée par des missions où ils seraient indispensables...

La résolution en VGA et le moteur 3D permettent une bonne fluidité sur des machines d'entrée de gamme (DX2-66 et DX4). Simplement, les heureux (et riches) possesseurs de Pentium regretteront peut-être l'absence d'une option SVGA plus adaptée à leur processeur. Le graphisme est quant à lui fort moyen : les textures des polygones bavent souvent, mais la gestion impeccable des éclairages aide un peu à oublier cet inconvénient. L'animation des robots et des T-600 est heureusement très



▲ Ils auraient dû utiliser un savon moins acide...

chouette et on oublierait presque qu'ils nous veulent du mal lorsqu'on les voit rappliquer, de leurs jolies démarches mécaniques, mitrailleuses en bandoulière !

Si le graphisme laisse un peu à désirer, le son ravira les incondtionnels des films : la musique de fond est celle de Terminator 2 (lancinante et profondément déprimante au bout d'une heure) et les bruitages sont gérés en 3D stéréo. En y prêtant l'oreille, lorsqu'on entend le pas d'un T-600, on arrive à déterminer la direction d'où il vient et à quelle distance il se trouve ! L'ambiance post-apocalyptique est donc sauve, le son et les graphismes se chargeant de la rendre très très glaueuse.

Il n'y a pas de gros défaut à mentionner si ce n'est la maniabilité épouvantable de l'hovercraft qui répond à la souris une fois sur deux, et la possibilité de se retrouver coincé dans des éléments du décor à pied comme en voiture ; lorsque cela se produit (notamment contre un pylône avec la jeep) vous n'aurez plus qu'à charger une sauvegarde : sympa, non ?



▲ Contre ces robots, le fusil à pompe est un peu juste.



▲ Ce toit d'immeuble est une mine à Cocktails Molotov !



◀ Un T-600 entouré de ses sbires : quel accueil !



▲ Un T-600 en vadrouille dans les égouts : « Euh... on prend un verre ? »

Des briefings un peu fixes

On regrettera également la présentation des briefings : des écrans fixes représentant les différents membres de la rébellion défilent tandis que le texte s'affiche en bas : le doublage vocal, ça existe ! Inutile, d'autre part, de trouver une quelconque utilité à la carte : elle vous présente une vue en 3D vue de haut, à très faible étendue. En réalité, ce n'est pas grave, puisque la configuration des niveaux est excellente et qu'il est rare de tourner en rond dans une zone où de se perdre dans des tunnels. La progression en est ainsi grandement facilitée et contribue à une bonne jouabilité. Finalement, la grande liberté de mouvements, alliée à une ambiance post-apocalyptique font de Terminator : The Future Shock un jeu excitant et diablement prenant.

■ Luc Santiago

L'avis de Luc Santiago

★★★

Je ne suis pas un grand fan de jeux comme Doom ou Heretic (ou autres Doom-like), regrettant un peu leur manque de réalisme et leur côté répétitif. Mais j'ai trouvé dans Terminator : The Future Shock ce qui leur manque un peu : un aspect véritablement tactique. Ajoutez à cela une liberté de mouvement qui autorise enfin des attitudes de combat vraiment réalistes. Une option réseau aurait incontestablement pu donner lieu à des raids à deux ou trois joueurs fantastiques !



INTÉRÊT



| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 13 |
| SON | 16 |
| ANIMATION | 14 |
| DURÉE DE VIE | 13 |

✓ Gestion des mouvements.

✓ Choix des armes.

✓ Animation.

✓ Graphismes bavoux.

Impossible de ramper.

■ CONFIG. RECOMMANDÉE :
PENTIUM 75, 8 Mo de Rom.

Assault Rigs

Un futur blindé

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : SONY/PSYGNOSIS.

GENRE : ARCADE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X, VGA.

Après les très réussis Wipe Out et Destruction Derby, Psygnosis prouve que le PC est dorénavant dans la cour des grands pour ce qui est des jeux d'arcade dits « console ». Ces combats de tanks virtuels vont vous emmener jusqu'au bout de la nuit.

RÉPRENANT LE thème d'un futur proche, dans lequel les guerres ont lieu via simulations dans un cyberspace violent, les auteurs proposent ici au joueur un jeu de combat de tanks futuristes dans des réalités virtuelles. Pas de scénario à la noix, ni de séquences cinématiques à vous couper le souffle dans tous les recoins pour vous en mettre plein les mirettes ! Non, ici on fait dans l'efficacité avec d'un bout à l'autre du jeu une priorité : de l'action, encore de l'action et toujours de l'action. Du coup, vous

Pour choisir vos armes, un simple menu s'affiche en surimpression sur ▼ votre écran.



▲ L'introduction, pas très belle, vous donne immédiatement le type de jeu dont il s'agit !

Attention aux explosions, car elles risquent d'obstruer momentanément toute visibilité. ►



évoluerez très rapidement dans des univers en 3D texturées étranges, souvent très sobres graphiquement, causant parfois une certaine difficulté pour distinguer certains éléments (tanks, tourelles...) à cause des tons trop proches du reste des décors. « Seulement » en VGA, le jeu se caractérise par une très bonne animation, fluide et rapide, même sur des machines moins puissantes (type 486 DX2). Mais la réalisation graphique n'est pas le plus important pour un jeu d'arcade et Psygnosis l'a bien compris ! Le principe de jeu est lui aussi des plus simples, le joueur devant trouver un certain nombre de modules pour déclencher l'ouverture de la sortie vers un autre niveau, en détruisant au passage tout opposant, contrôlé par un humain ou par un ordinateur. Rapidement, divers pièges,

obstacles et mécanismes, obligeront le pilote à réfléchir un peu plus, l'action restant cependant l'atout numéro un du produit.

Sus à l'ennemi !

À travers une cinquantaine de missions, vous piloterez un tank dans de nombreuses arènes, de plus en plus complexes et mal fréquentées, chacune possédant un nom significatif. Petit à petit, vous découvrirez de nouveaux décors (quatre zones en tout), mais aussi de nouvelles astuces de jeu. Pour commencer, il faut à chaque fois choisir parmi trois tanks différents pour chaque zone de combats, certains étant plus ou moins puissants ou rapides. Ensuite, vous découvrirez le terrain, pour rapidement tomber sur des mines ou des tanks ennemis, des montées et



⚠ Attention à ne pas tirer un coup de trop sur un cube-bonus, où vous pourriez détruire une arme essentielle à votre survie.



◀ Pour chacun des tanks, diverses caractéristiques s'affichent à l'écran.

des descentes, des canons lasers, des ascenseurs, des barrières énergétiques, des murs mobiles... Du coup, selon les cas, le joueur devra apprendre à utiliser au mieux soit sa vitesse et la maniabilité de son tank, soit plutôt ruser en utilisant les décors pour se planquer et tendre des pièges à l'adversaire. Sachez que vous aurez accès à diverses vues, et pour une fois, elles seront vraiment utiles. Outre la vue subjective de l'intérieur du char, vous avez deux vues prises de derrière le tank avec plus ou moins de recul, plus deux autres, prises du dessus. Changer d'angle de vue est parfois bien pratique pour visualiser certains détails en dessous ou dessus de l'endroit où vous êtes, sans parler du tracé des couloirs, qui peuvent cacher des pièges redoutables. Le relief et la disposition des zones poseront rapidement un véritable challenge. Il est en effet souvent ardu de trouver la

sortie et surtout les modules cachés un peu partout. En plus de bon réflexes, le joueur devra donc réfléchir un tantinet et faire preuve parfois d'imagination.

Plus jouable, tu meurs !

Tout l'intérêt du produit réside dans son exceptionnelle jouabilité. En effet, si le tank répond immédiatement à la moindre sollicitation, il réagit aussi complètement aux lois « physiques » qui gèrent la zone. Ainsi, outre l'inertie prise lorsque l'on va trop vite, le blindé glissera par exemple le long d'une pente si vous ne compensez pas avec la puissance de votre bolidé. De ce fait, il faudra apprendre à éviter les retournements. Si vous prenez un obstacle sur le côté, ou si vous tombez de trop haut, vous pouvez en effet vous retrouver les chenilles en l'air, mettant ainsi un terme à toute velléité de votre part. De



Quant je vous ▲ disais que certains décors n'étaient pas très réussis !

▲ Le look des ennemis est assez sympa, avec en outre des déplacements et des modes d'attaques variés.



▲ Si ce mode de vue ne permet pas de jouer correctement, il permet par contre de voir les positions ennemies.

même, pour freiner, il faudra une distance proportionnelle à la vitesse atteinte, ce qui parfois aboutira à une chute vertigineuse et mortelle, quelques étages plus bas. Après quelques essais infructueux, le joueur apprendra donc à gérer intelligemment ses mouvements, utilisant la vitesse à bonne escient. Pour diriger son blindé, c'est très simple, et on peut avancer, reculer, tourner, tout en tirant. Si au début d'un niveau, vous ▶

L'avis de Didier



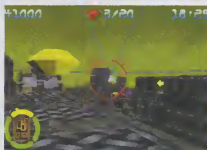
Dans la jungle des superproductions qui coûtent des millions en SVGA, souvent relativement barbant, j'ai retrouvé avec délice un jeu simple et surtout très jouable, qui mérite le détour. En deux minutes, on sait jouer et on se surprend sans cesse à découvrir de nouvelles astuces de combats. En plus, il tourne aussi bien sur DX2 66 Mhz ! Seul regret, les graphismes sont parfois confus même si on s'y habitue vite. Seul, on peut trouver cela répétitif, mais à deux, ou plus, on s'éclate franchement. Un bon jeu pour commencer l'année.



► n'avez qu'un simple canon, vous pourrez aussi trouver de nombreuses armes plus efficaces (une quinzaine en tout), allant des lasers, aux tirs énergétiques qui rebondissent sur les murs, en passant par la mitrailleuse lourde ou les missiles téléguidés. À noter que ces derniers, une fois tirés, placent le joueur « dans » le missile qui file à toute vitesse et qu'il faut alors diriger pour atteindre l'objectif voulu ! Les munitions de ces armes sont bien sûr limitées, mais comme pour certains ennemis, elles réapparaissent après un certain temps, demandant parfois aux joueurs de penser en plus à une bonne gestion du temps écoulé.

Une partie de Rave !

Comme pour tout jeu d'arcade, l'ambiance sonore est essentielle, avec des bruitages réussis et des musiques collant parfaitement au jeu. On entre complètement dans le cyberspace d'Assault Rigs et pleins de petits détails viennent parfaire cet excellent produit. Que cela soient les menus, le système de codes pour accéder directement à un niveau, le renouvellement perpétuel d'ennemis si vous traînez trop longtemps et la grande variété d'armes, tout est fait pour agréablement accompagner et surprendre le joueur. À deux, via un



La même scène vue selon deux angles différents. Chacune des vues extérieures est en outre dynamique. Cela signifie que selon la proximité des décors, la vue se rapprochera et changera d'angle automatiquement. Cela cause d'ailleurs quelquefois des bugs écrans et surtout une visibilité parfois complètement obstruée par des murs.

câble série et jusqu'à 8 par réseau IPX, Assault Rigs devient alors carrément génial, comme tout produit très jouable permettant à plusieurs humains de s'affronter « amicalement ». Attention cependant, à la différence de Warcraft 2, où avec un CD on peut jouer à trois, ici, il faudra une version par joueur ! Le concept de jeu simple et la jouabilité servent à merveille ce qui devient alors souvent un fraticide duel. ■

Didier Latil



▲ Trouver la sortie n'est pas toujours aussi facile, et même lorsque vous la voyez, l'atteindre peut parfois se révéler particulièrement ardu.



▲ La recherche de bonus est un passe-temps important, surtout lorsque l'on joue contre des adversaires humains.



INTÉRÊT

HIT

| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 13 |
| SON | 17 |
| ANIMATION | 18 |
| DURÉE DE VIE | 14 |

• CONFIG. RECOMMANDÉE :
486 DX2-66, 8 Mo de Ram,
AWE SoundBlaster, lecteur
CD-Rom double vitesse.

- ✓ Animation.
- ✓ Jeu à deux.
- ✓ Jouabilité.
- ✓ Graphismes peu détaillés.
- ✓ Visibilité parfois limitée.
- ✓ Durée de vie en solo.

Après B O M B ' X, un jeu érotique torride et hilarant

50 niveaux de franche rigolade
2 phases distinctes.
Un défi terrible: une femme,
plusieurs hommes, un seul élu!
Mode 4 joueurs en simultané.



Après D A L ' X, un autre jeu érotique coquin et délirant

15 niveaux immenses et
délirants. Reconstituez un
puzzle afin de retrouver votre
tendre amie. Mode 2 joueurs en
simultanée (avec 15 niveaux
supplémentaires).
Univers en 3D avec scrolling.



Voici C A S T L ' X un grand jeu d'aventure très très chaud

Disponible en kiosque
A partir du 15 Janvier,

Une enquête policière dans une
ambiance torride!

Graphismes 256 couleurs en
haute résolution (320x400)
Près de 100 objets
manipulables et combinables
Un scénario original
et la présence de Maëva!

Castl'X



NEW

Nouveau, facile et économique:
commandez par minitel 3617 DHA2
et recevez les jeux chez vous sans autres frais.

BON DE COMMANDE à retourner à MEDIAGOGO,

210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS
(A remplir en capitales)

MACHINE

- ☐ PC
☐ AMIGA
☐ MAC
☐ ST (sauf Castl'X)

TITRES

- ☐ N°1: Bomb'X
☐ N°2: Dal'X
☐ N°3: CASTL'X

PRIX

- ☐ 1 jeu = 57 F
☐ 2 jeux = 120 F
☐ 3 jeux = 170 F

NB: les versions MAC & Amiga de Castl'X seront disponibles mi-janvier.

Montant : F + 15 F de Port = Montant total F.

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

Code postal : Ville :

Le : Signature :

accompagné de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement.

DISKIMAGE présente : les compilations IMAGE ultimes !

DISKIMAGE, 135, rue du Faubourg
Saint-Denis -
75010 Paris

248 F*
les deux !

600 Mo 100% utiles !

MAC EXPERT
HIVER 95

Tous les utilitaires pour optimiser
et mieux utiliser son MAC !



- ▲ FAMILIA
- ▲ HYPERBOLIC
- ▲ COMMUNICATION
- ▲ ANIMATION
- ▲ CLANDESTINE
- ▲ MAGICS
- ▲ SCANS
- ▲ CAPTIVE
- ▲ DANCE
- ▲ SOUNDS & MUSIC

149 F

450 jeux ! 65 démos

MAC GAMES
HIVER 95

PLUS DE 450 JEUX
d'aventure, d'action, de stratégie
et de réflexion.

Plus de 25 jeux pour enfants...



149 F

Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement
à DISKIMAGE, 135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Je règle la somme de F par : ☐ chèque ☐ CB n° :

Expire fin : ____/____/____

Je commande :

☐ Le CD-Rom Mac Expert

☐ Le CD-Rom Mac Games

Date et signature :

Druid

Un druide body-buildé !

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : SIRTECH.

GENRE : JEU DE RÔLE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX33, 4 Mo, CD 2X.

Déjà connu pour Jagged Alliance, où vous gériez une équipe de gros bras mercenaires, Sirtech vous lance cette fois seul à l'aventure. En plus de vos gros bras et de votre méga-serpente, la magie des quatre éléments primaires sera de la partie !

DÉCIDÉMENT, les traditions se perdent ! Prenez, par exemple, nos druides de la bonne vieille Gaule. Les livres d'histoire les représentent révérencieusement, la barbe vénérable et la robe plus blanc que blanc, avant même que la pub y ait pensé, coupant le gui d'un swing sûr et élégant de leur serpente argentée. Ça, c'est la version officielle, estampillée Éducation Nationâââle. Passons maintenant à l'interprétation, version Sirtech, de notre glorieux patrimoine historique : le druide nouveau est apparemment adepte du body-building californien, mais surtout, comble de l'infamie, la serpente sacrée laisse place à une méchante hache à deux mains des familles, à en faire pâlir d'envie Didier et tous les guerriers nains réunis. Désolé pour la tradition. Vu comme ça, cet étalage de masse musculaire pourrait présager d'une atrophie marquée des régions cervicales, mais heureusement, il n'en est rien. Le druide californien

Vous préparez vos sorts en combinant les icônes des quatre éléments primaires. Tenté par des expériences amusantes ? ►



▲ Durant une intro qui s'évertue à vous en dire le moins possible, certaines images sont plus que prémonitoires !



▲ Vous pouvez faire apparaître un zouli gros plan des objets en votre possession. C'est top, non ?

se double de suffisamment d'intellect pour maîtriser la magie et résoudre nombre d'énigmes.

La tête et les biscottes

C'est d'ailleurs fort heureux, car votre introduction dans le monde de Druid s'avère pour le moins abrupte, et il vous faudra faire preuve d'intuition pour comprendre comment vous



▲ Rien de tel qu'un petit Fireball pour mettre l'adversaire en bonne condition avant le corps à corps !

avez pu en arriver là. Au début, vous apparaissez sans préavis au milieu d'un conseil de druides en proie au plus grand désarroi, vous demandant instantanément de retrouver l'un de leur frère nommé Lawson (ça c'est du celtique !). Qui vous êtes, où vous êtes, et pourquoi on vous a choisis, toutes ces questions existentielles semblent pour l'instant totalement superflues.





▲ Bon, après tout, je repasserais plus tard, mais vous avez de la chance que je ne sois pas du genre nerveux...



▲ Ce cercle de monolithes doit vous permettre de voyager entre les cinq îles de ce monde. Mais comment ça marche ?

Et en attendant d'éventuelles réponses, autant aller chercher le bonhomme et explorer votre nouvel environnement... À cet effet, l'interface ne vous posera en tout cas pas de problèmes. Dans une vue isométrique, un clic gauche sur tel endroit vous y amènera prestement. Si, en baladant le curseur sur l'écran, celui-ci vire à l'orange, vous êtes prévenu qu'une interaction devient possible. Si jamais vous rencontrez un quidam et que le curseur ne manifeste aucun émoi, vous pouvez judicieusement en déduire qu'il vous faudra soit le combattre courageusement, soit passer à ras de terre. Les combats, justement, se déroulent en temps réel, et vous donnent l'occasion de trancher dans le vif par des coups de taille en cliquant sur la partie du corps adverse dont vous souhaitez le soulager. Heureusement, vous pouvez aussi parer les coups, en cliquant cette fois sur les parties menacées de votre propre

intégrité. C'est très bien tout ça, mais il s'avère parfois difficile de trouver l'endroit précis où cliquer, et pendant que vous tâtonnez lamentablement, le mec d'en face n'observe pas la trêve des confiseurs ! Heureusement, un clic droit vous dégage du combat, histoire de vous refaire en points de vie, de préparer un sort, ou plus prosaïquement, de recharger votre dernière sauvegarde !

Les yeux sans les oreilles

Au cours de vos pérégrinations vous aurez l'occasion d'admirer de nombreux écrans en SVGA, 3D Studio et tout et tout. Blague à part, et même si les graphismes ont un côté un peu « dénudé », la finesse des textures utilisées habille généreusement l'ensemble. Il en va de même pour les animations, très réalistes, mais nécessitant quand même un Pentium pour pouvoir les qualifier de souples. Bizarrement, on a le vif sentiment de passer du jour à la nuit très profonde lorsque l'on compare l'ambiance sonore aux graphismes. D'une part, vos oreilles devront supporter une musique à l'accent martial et carrément répétitive. Les bruitsages ne sont pas légions, et il s'est avéré impossible d'entendre la moindre syllabe des dialogues digitalisés tant vantés dans le communiqué de presse ! Mais malgré un côté assez austère de ce fait, et malgré les textes en anglais (pas de traduction prévue pour l'instant), la richesse du scénario et le niveau des énigmes devraient étancher la soif d'aventure de ceux qui préfèrent une hache à deux mains et une liste de sorts à un livre d'histoire. ■

Frédéric Marié

L'avis de Fred



Les puristes reprocheront bien sûr la simplicité de l'interface proposée par Druid, surtout au niveau des combats. D'un autre côté, le système de magie offre beaucoup de possibilités et le scénario, au fur et à mesure qu'il se développe, donne toujours envie de progresser. De plus, ce n'est pas tous les jours qu'un jeu offre trois épiques différents. Du coup, on a pour une fois nettement moins l'impression de s'étouffer dans une histoire au déroulement immuable !



◀ Les druides vous assignent votre quête sur le champ, sans même vous offrir le thé et les petits gâteaux d'usage !



◀ Cet écran vous donne accès à l'inventaire, et vous permet de voir si vous êtes (enfin !) passé au niveau supérieur.



◀ Cette arène vous permettra de gagner quelques points d'expérience, mais aussi de belles éraflures.



INTÉRÊT

HIT

| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 15 |
| SON | 12 |
| ANIMATION | 14 |
| DURÉE DE VIE | 15 |

➤ CONFIG. RECOMMANDÉE :
PENTIUM, 8 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse, carte vidéo PCI.

✓ Le système de magie.

✓ Des énigmes, enfin !

✓ L'ambiance sonore.
Les combats.



3615 GEN4

Téléchargez des MILLIERS de softs avec Sapristi Mac ou Windows !
Récupérez les meilleurs jeux Mac et PC du moment, des utilitaires,
des softs de communication, des anti-virus, des animations,
des logiciels de musique, de graphisme, des sons, des fontes...

Dialoguez en direct avec les mordus du jeu et du multimédia !

GEN4 s'ouvre à Internet, le monde s'ouvre à vous !

Questionnez les journalistes de la Rédaction.

Passez vos Petites Annonces pour tout acheter, vendre ou échanger !

Des centaines de **soluces COMPLÈTES** pour tous vos jeux !

Toutes les nouveautés en avant-première !

3615 GEN4 !

Téléchargez !!!



Accédez à notre banque de données de plus de 3000 logiciels
et recevez-les chez vous, en quelques minutes avec le logiciel :

Editeur FRESS-IMAGE

Sapristi
Windows

NOUVEAU : Les reliures Génération 4 sont arrivées !



Indispensables pour
conserver vos revues

Existent en
3 couleurs

LE PORT EST COMPRIS

70 F seulement

Complétez votre collection, commandez les anciens numéros



Un CD-Rom
avec chaque
numéro !



SOMMAIRES
COMPLETS ?
3615
GEN4

Bon de commande à retourner, accompagné de votre règlement à :
Génération 4 - anciens numéros - 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Je souhaite recevoir :

- ☐ ___ reliures Génération 4
coloris : ☐ Bleu ☐ Rouge ☐ Gris
Une reliure permet de classer un
semestre de Génération 4
- ☐ les numéros suivants de Génération 4 :
- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 74 x ___ ex. | <input type="checkbox"/> 79 x ___ ex. |
| <input type="checkbox"/> 75 x ___ ex. | <input type="checkbox"/> 80 x ___ ex. |
| <input type="checkbox"/> 76 x ___ ex. | <input type="checkbox"/> 81 x ___ ex. |
| <input type="checkbox"/> 77 x ___ ex. | <input type="checkbox"/> 82 x ___ ex. |
| <input type="checkbox"/> 78 x ___ ex. | <input type="checkbox"/> 83 x ___ ex. |

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

☐ M. ☐ Mme

NOM :

Prénom :

Fonction : Société :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Ci-joint, mon règlement par chèque, à l'ordre de Pressimage, d'un
montant total de : _____ Francs.

35 Francs par exemplaire. Port et manu-
tention : ajouter 10 F par lot de 3 revues.

Cybermage

Le cyberdoom

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : ORIGIN/ELECTRONIC ARTS.

GENRE : ACTION/JEU DE RÔLE

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. PRIX N. C.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

L'équipe responsable de System Shock récidive avec cette fois un principe de jeu plus orienté action, au hasard, à la Doom. Mais plus qu'un jeu d'action, Cybermage offre en prime un scénario complexe et une dimension jeu de rôle bienvenue !



▲ Le combat dans l'arène peut vous rapporter beaucoup de sous, mais aussi beaucoup de gros bobos !

JE ME DEMANDE si je suis vraiment conscient, car ma première impression est de flotter dans le néant. Difficile, alors, de déterminer si cette voix est bien réelle ou le fruit de mon imagination. D'après elle, je suis le Darklight, doté de pouvoirs fantastiques grâce à un cristal implanté dans ma tête. Je dois probablement avoir perdu la mémoire suite à l'implantation de ce cristal, ce que confirme une rapide introspection. Je m'en réjouis presque, car au moins, comme ça, je ne peux pas vous raconter tout le scénario ! Le caisson éclate soudainement dans un grand flash lumineux et je me trouve



Des prismes, disséminés ça ▲ et là, vous permettent de booster temporairement vos pouvoirs de façon spectaculaire !



◀ Ne tirez pas ! Ces metaflacs, que vous venez de libérer, vous aideront à finir de nettoyer le commissariat.



▲ Le marchand d'armes vous permettra de baver sur des armes magnifiques... mais très chères !

enfin à l'air libre. Mais aussitôt, la voix me prévient que je dois m'enfuir du laboratoire, les sbires de Nekrom cherchant à me capturer, enfin, dans le meilleur des cas... Qui est ce Nekrom ? Je n'ai même pas le temps de poser la question, et dans ma fuite, je commence à explorer mon environnement. Par l'intermédiaire du

clavier, et de la souris ou du joystick, je peux me baisser, sauter, regarder vers le haut et le bas, et choisir mes armes pour d'inévitables confrontations. Même si trois niveaux de difficulté sont à ma disposition, je pressens que ma survie s'avère très problématique...

En français dans le texte

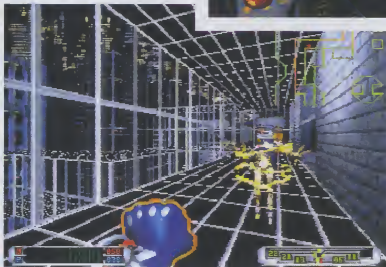
Justement, au détour d'un couloir, je fais enfin la connaissance de mes nouveaux amis. Le garde me hurle à la face de ne pas bouger, sinon il ouvre le feu quand même. Malgré le danger imminent, je ne peux m'empêcher de remarquer la qualité de la traduction. Pour une fois, les dialogues ne sont pas bêtement transposés de l'anglais. Les textes ont du sens, et sont de plus interprétés avec conviction. Bref, d'un naturel obéissant, je m'arrête, et décide d'essayer



▲ Malgré sa présentation très « Comics Books », Cybermage propose un scénario original.



◀ En voiture, m'sieur dame ! Au cours de votre aventure, vous aurez même à piloter un char et un hovercar, bien pratiques pour se faire un passage dans les endroits très protégés.



▲ Cet anneau de pouvoir enserre ses victimes et leur fait perdre rapidement toute leur énergie. Vieux, non ?

mon pouvoir sur ce premier cobaye. Après tout, il ne m'a pas dit de ne pas tirer... Un cadavre plus tard, et quelques autres expériences tout aussi concluantes, je dois convenir que le statut de cyborg confère des avantages certains. De plus, après la mort

Au fur et à mesure de vos victoires au combat vos compétences s'améliorent

de mes victimes, leurs corps dégagent un court instant une espèce d'aura qui me redonne des points de vie ou de l'énergie si je m'en saisis rapidement. Je m'aperçois aussi que mes capacités augmentent après ces actes de vampirisme. Malgré tout, ma puissance décline assez rapidement quand j'utilise mes pouvoirs, et je

dois veiller à me reposer de temps en temps. Mais quand les affreux d'en face ne me laissent aucun répit, rien ne m'empêche d'utiliser une arme en attendant de refaire le plein ! Après un passage obligé dans les égouts, un lieu charmant fréquenté par tout plein de créatures très recommandables, je débouche enfin dans la ville. Dans ce dédale de rues, la carte automatique qui s'imprime sur un coin de ma

réтина me rend bien des services. Au passage d'une borne d'information, j'entends soudain la voix d'une speakerine donnant les dernières news, y compris mes exploits « terroristes » ! Toutes les voix, comme les bruits, sont en stéréo, et s'affaiblissent lorsque l'on s'éloigne de leur source ! L'effet est saisissant, et à part



◀ Les vitres vous permettent de vous donner une idée de ce qui vous attend, avant de foncer dans le tas.



◀ Ces petits voyous ont au moins le mérite de vous refaire une santé, grâce aux bonus s'échappant de leurs corps.

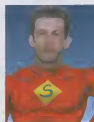
des musiques un peu monotones, l'ambiance sonore ne souffre d'aucun reproche.

Après avoir ramené quelques voyous dans le droit chemin, par le repos éternel, je parviens enfin à me faufiler dans les beaux quartiers de la ville. À mon grand étonnement, je rencontre là un metaflac qui me demande de ne pas tirer. Pour une fois, tout ce qui bouge ne s'avère pas forcément hostile, et je ne suis pas mécontent de trouver quelques alliés précieux, quoique éphémères... En effet, tout de suite après, une bataille gigantesque s'engage avec les forces de Nekrom. Face aux metarobots et aux hovercars, les metaflacs se font vite massacrer, et moi-même j'y laisse une bonne partie de mon armure ! Avant de mourir, le metaflac a quand même le temps de me donner le nom d'un contact et de m'indiquer que

L'avis de Fred



On retrouve bien dans *Cybermage* la patte des concepteurs de *System Shock* : une interface très complète et un scénario original et fouillé. Mieux encore, *Cybermage* dépasse par son côté action certaines lourdeurs dont souffrait son prédécesseur, qui parfois manquait de rythme. Par contre, comme avec la plupart des produits Origin, il faut une configuration très musclée pour le faire tourner correctement. En attendant Duke Nukem 3D, *Cybermage* offre quand même un excellent compromis entre un jeu de rôle et un massacre à la *Doom* !



► seul la libération de ses collègues, détenus par Nekrom dans le commissariat central, me donne une chance de m'en sortir vivant. En attendant d'être prêt, je dois trouver un moyen de gagner de l'argent, au blackjack ou en pariant sur les combats de l'arène, pour réparer mon armure et faire le plein de munitions. Depuis mon évaison du laboratoire, je n'ai pu m'empêcher d'observer les différents décors que je traversais.

VGA ou SVGA ?

Franchement, on trouve peu de différences au niveau détail entre les deux modes, et même en VGA, les objets en gros plan restent d'une netteté sans pareil !



VGA



SVGA



INTÉRÊT



| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 15 |
| SON | 15 |
| ANIMATION | 14 |
| DURÉE DE VIE | 16 |

■ CONFIG. RECOMMANDÉE :
PENTIUM 133, 16 Mo, lecteur
CD-Rom quadruple vitesse,
130 Mo sur disque dur.

- ✓ Ambiance cyber.
- ✓ Scénario très cyber.
- ✓ Bonne traduction.

Animation lente.



Dans la bataille entre ▲ les métalliques et les hommes de Nekrom, les hovercars ont vite raison des premiers !



◀ Non, j'ai beau m'approcher, regarder sous tous les angles, ça ne pixellise vraiment pas...

Avant tout, je me félicite de disposer d'une interface PC suffisamment puissante pour accommoder les exigences de l'affichage. Avec 8 Mo de Ram, seul le mode 320x240 est disponible, avec un niveau de détails minimum. Pour y voir plus clair dans cette résolution, avec plus de détails, où passer carrément en 640x480, 16 Mo sont nécessaires ! Et il faut avouer pourtant que même en VGA, l'animation ne se montre vraiment fluide que sur un Pentium. Je n'ose même pas parler de la fluidité en SVGA, à moins de me greffer un jour un Pentium 120, et encore ! Sinon, même si les textures ne sont pas d'une qualité époustouflante, les endroits traversés offrent de la variété et montrent un certain

souci de cohérence. Mais ce sont mes contacts rapprochés avec les différents métaméchants (Ndlr : et les metananas...) qui m'ont certainement le plus impressionnés. Avant de les éparpiller façon puzzle, j'ai beau les coller et les regarder sous tous les angles, ils ne pixellent quasiment pas ! Mais bon, vu ce qu'ils me mettaient dans les dents pendant que je les admirais, je préfère dorénavant les aligner à distance respectable. Surtout que, avant mon inévitable confrontation avec Nekrom, que l'on dit doué des mêmes pouvoirs que moi, je m'attends à croiser un nombre respectable de cyber-pas-bôs. Que le cristal du Darkeye me vienne en aide ! ■

Frédéric Marié



▲ Oups ! Ils sont tous là ! Maintenant, j'ai l'air fin avec mon petit pistolaser !



▲ Ce garde du corps tire peut-être à la mitrailleuse, mais cette onde de choc se révèle bien plus radicale.

netsurf
nouveau

netsurf

Le magazine Internet

N°1 - Novembre / Décembre 95 - 35 FF

Réussissez votre connexion!

Personnel

Entreprise

Internet est
multimédia
Découvrez l'image
et le son « live » !

Créez votre
page Web

Jouez
en ligne !

Vendre sur Internet
Les solutions de
paiement sécurisées

Trouver l'information
Découvrez les moteurs
de recherche

Utiliser
Internet à
l'université

N°2

daté février/mars
1996

disponible en
kiosque
dès le 30 janvier

LE RÉPERTOIRE
Les 130 sites essentiels
classés, pesés, détaillés !



Le magazine Internet

Earthworm Jim

Un ver timbré

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : ACTIVISION.

GENRE : PLATE-FORME.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX2-66, 8 Mo de RAM.

L S'AGIT de l'adaptation sous Windows 95 du jeu de plates-formes développé par Shiny Entertainment pour les consoles Super Nintendo et Mega Drive. Vous incarnez un ver de terre traqué au quotidien par d'impitoyables mangeurs de limaces. Par un jour plus chanceux que les autres, vous faites l'heureuse découverte d'une combinaison aux étranges facultés. En effet, cette dernière a le don de vous transformer en Super Ver sportif, dynamique et surtout franchement musclé. Dans l'immédiat, pas de détail : sus aux mangeurs de limaces ! Ensuite ? Un long périple vous attend



▲ Cette nacelle en ferraille vous placera dans plus d'une situation... périlleuse.

Earthworm Jim.
Prononcez Euhrszou eurm' Djim. Pas évident, hein ? Et le répéter quatre fois d'affilée, hyper vite et sans respirer ? Ah, on fait plus les malins ? C'est bien simple, à Gen4, pendant tout le week-end, ça glissait dans les couloirs...

car, vous l'imaginez bien, cette combinaison égarée par son concepteur va faire l'objet de vives recherches. Originellement prévue pour servir la méchante Reine Slug-for-a-butt dans sa compétition fratricide avec la gentille Princesse What's-her-name retenue prisonnière, cette tenue n'est pas seulement votre dernière garantie de

survie, c'est aussi la promesse palpable de lendemains meilleurs... Il vous faudra, avant, affronter une horde de mutants gouvernés par l'infâme Reine, afin de libérer la gentille Princesse What's-her-name et conserver la Super Défroque qui, bien qu'elle ne soit pas à vous, vous fait quand même salement envie.

L'installation du jeu est d'une simplicité exemplaire : il se lance directement depuis le CD. Seul un fichier (fort bien caché, d'ailleurs) permet au soft d'enregistrer automatiquement vos progrès au fil des niveaux. C'est d'ailleurs une différence majeure avec la version console qui risque de réduire fortement la durée de vie du produit : les niveaux sont répertoriés dans un menu déroulant qui vous en permet l'accès libre dès que vous les avez terminés. En langage consoleux (j'ai quelques notions de ce dialecte basique qui comporte près de 20 mots dans un alphabet riche d'au moins six lettres) cela s'appellerait un continue infini ou encore un code systématique. Ce principe a le désavantage de ne pas tenir compte d'un éventuel second joueur. Voilà qui fait grandement tort au potentiel ludique du

Voici le concept de la téléportation revu et corrigé par les programmeurs de Shiny Entertainment.



En ombre chinoise et en arrière-plan, un boss franchement pyromane vous attend de pied ferme.





▲ Au programme, mise en orbite de vache laitière. « Houston... we have a problem... ».



▲ Veillez à ne pas trop éruer au cours de ce niveau. La salive est un redoutable conducteur.



▲ Big Bruty est un nouveau niveau tout spécialement développé pour l'édition CD.

produit. Mis à part ce détail, vous aurez tout de même la possibilité de choisir parmi trois niveaux de difficulté ce qui devrait permettre aux plus aguerris d'entre vous de corser un peu l'affaire.

La petite histoire

Pour la version Windows 95, Activision a fait appel à une équipe de développement indépendante, Kinesoft Development, dont les programmeurs ont mis au point un système de conversion des jeux de plates-formes sur console vers Windows 95. Ce système, qui porte le nom éloquent de Exodus Video Gaming Technology, comporte des bibliothèques hautement optimisées dont les routines sont dédiées à la conversion de code spécifique aux jeux consoles : on peut s'attendre à un déferlement d'adaptations estampillées A.O.C. Kinesoft, d'autant qu'Exodus s'avère ici d'une efficacité redoutable. La jouabilité



▲ Cette course intergalactique en plein champ d'astéroïdes vous mettra au défi à plusieurs reprises.



Le pilotage de la ▲ bulle sous marine est chronométré par la réserve d'oxygène.

◀ Fouchtra ! Un coquelet cybergalactique ! Fouettez la cible supérieure et achevez-le !

d'Eursum Gym sur PC est encore meilleure que sur console : plus rapide, plus fluide. L'adaptation tire également profit de la palette 256 couleurs en standard sous Windows 95. Les niveaux, même s'ils sont assez peu nombreux, ont l'avantage d'être beaux, détaillés et surtout très variés ce qui relance l'intérêt du jeu après chacune de vos victoires. Les défis sont nombreux et font toute l'originalité du soft : bastons en plein Bunjee-Jumping, pilotage chronométré de nacelle sous-marine,

courses intergalactiques servies avec roquettes fumées sur lit d'astéroïdes, et même lancer de vache laitière en orbite... De plus, la version micro comporte quelques surprises de taille parmi lesquelles un niveau inédit permettant de nouveaux ennemis - Level Big Bruty, placé en troisième niveau. Vous aurez droit également à un fabuleux lance-roquettes autoguidées qui s'avérera bien plus puissant que le Mega Plasma d'origine.

Une option permet de configurer le clavier comme bon vous semble. Et ▶



◀ Ce gros machin tout rouge est invincible. En revanche, il n'est pas incontournable.

Lavis de Duong

Tandis que les consoles se livrent une impitoyable lutte commerciale menée - pardon Madame - à grands coups de bits (déjà 32, bientôt 64 !), la ludothèque PC et Compatibles recueille tranquillement le fruit logiciel de ces affrontements sans merci. Un bon jeu console a bien sa place sur un PC, surtout quand l'humour et la créativité sont au rendez-vous. On peut tout de même regretter que l'adaptation de *Earthworm Jim* soit si tardive : plus d'un an après sa sortie sur la Super Nintendo devenue aujourd'hui quasi-obsolette.



▲ Hmm... Les joies du saut à l'élastique matinales de bastonnade... Prenez garde aux parois.

► ce que bon vous semblera sera très certainement de changer l'ensemble des touches environ toutes les deux heures : avec Oursworgym les claviers devraient retrouver le bon vieux temps du Décathlon (sur Apple II

Quelques surprises de taille parmi lesquelles un tout nouveau niveau

plus) où les touches fléchées et autres space bars volaient bas lors de compétitions olympiques effrénées. Activation recommande le gamepad, mais ce dernier outil allant généralement

INTÉRÊT

| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 14 |
| SON | 13 |
| ANIMATION | 14 |
| DURÉE DE VIE | 10 |

■ CONFIG. RECOMMANDÉE : PC 486 DX2-66, 8 Mo de Ram.

✓ Humour.

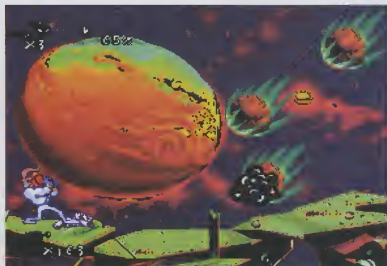
✓ Variété.

✓ Un niveau de plus.

✓ Ça date un peu.

✓ Accès CD audio.

✓ Belle durée de vie.



▲ Les derniers niveaux sont un peu plus délicats. Il suffit qu'on sorte pour qu'il se mette à pleuvoir...

à l'encontre de la religion des Poistes... Non, rien ne vaut une bonne réserve de claviers prêts à l'emploi rangés sous le bureau. On n'est tout de même encore très loin des coups de boules que le Teignard donne à son 17 pouces en jouant à Pro Pinball-The Web !

Éructer c'est gagner

Comme je l'ai laissé sous-entendre plus haut, Housmournjym a l'étrange particularité de provoquer d'intarissables jets de salive incontrôlés. En effet, les interjections fusent tout le long du jeu et l'on se surprend parfois à hurler sauvagement des politesses dans le genre « Whaaaaammy, Groo-viiiiiiiiiii ! » ou encore « Whoouaaann... Nel-liiiiiii ! ». Il faut dire que la bande-son du jeu a été réalisée par l'équipe de Soundelux Media Labs (*Trues Lies, Cliffhanger*) et que cette dernière ne présente pas le moindre défaut. Ah, si ! La musique, directement lue depuis le CD, provoque un bref gel de



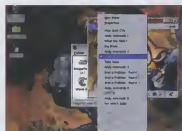
Le CD est fourni avec un modèle ▲ de bureau « Earthworm Jim ».

l'image à chaque changement de plage (i.e. toutes les cinq minutes...), mais c'est là une erreur dont la responsabilité n'incombe qu'à Windows 95 qui, dans sa gestion du multitâche détourne l'ensemble des ressources pendant la recherche d'une plage audio (sic). De plus, rappelons que Windows 95 ne tourne vraiment bien que sur 486 DX2 66 Mhz, ce qui impose à MhousmomDjim ce standard en configuration minimale. Ceci étant, le produit reste dans son ensemble l'un des plus abouti du genre sur PC et Compatibles et son prix presque attractif (299 F) devrait séduire une bonne partie d'entre vous. ■

Duong



▲ Profitez de la courte intro pour... Ha ben, elle est tellement courte qu'on a eu le temps de rien voir !



▲ Une fois achevée, les différents tableaux sont accessibles au travers de ce menu déroulant.

Shannara

Chanson de geste

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : LEGEND/VIRGIN I. E.

GENRE : AVENTURE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE VO. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX33, 4 Mo.

Il y a un an, j'écrasais une grosse larme devant Death Gate : c'était beau, le scénario bien construit, la réalisation impeccable, bref, le bonheur. Avec Shannara, découvrez à votre tour le style « Legend » et laissez le charme agir.

LES SOFTS conçus par Legend reprennent tous les mêmes grands principes. Un auteur d'Heroic Fantasy réputé (aux États-Unis) conçoit un scénario original à partir de l'univers et des personnages qu'il a développé dans ses romans. Ensuite, ledit scénario est structuré et subdivisé en belles images. Enfin, on applique à l'ensemble une interface de jeu connue et reconnue, bref, on en fait un soft. Le résultat ? Un remarquable jeu d'aventure, linéaire comme un roman mais remarquable quand même. Graphismes superbes, scénario touffu, dialogues teintés d'humour, grands sentiments humanistes... que du bon ! Certes, deux

Première mission accomplie : le Roi de Leah est ▼ tiré d'affaire.



▲ Peu coopératif, ce nain finira par vous aider... si vous discutez gentiment avec lui.

Ce gnome est franchement mortel ! Heureusement, un clic sur « undo » et vous pourrez reprendre le jeu juste avant votre mort. ►



productions Legend se ressemblent beaucoup, en particulier au niveau de l'écran de jeu et de l'interface mais, à chaque nouveau soft, les concepteurs ajoutent généralement quelques petits « plus ».

Mais commençons par l'intrigue, développée autour des bouquins de Terry Brooks, elle vous donnera une idée de l'univers de ce jeu. Il était une fois un « Warlock » nommé Brona. Il aurait pu être bon, il est vil. Il aurait pu traire des vaches, il veut devenir le

maître du Monde. Il aurait pu réussir, il échoue. Shea Ohmsford et ses compagnons d'arme se dressent devant lui et le trucident. Fin d'une quête de puissance... fin ? Non. Quelques décennies plus tard, une sorte de gobelin atteint de crétinisme ouvre par mégarde un livre magique, pensant probablement l'objet comestible. Grave erreur ! S'en échappe alors un immense squelette revêtu d'une large toge de magicien : Brona. Manifestement, il a mal dormi et n'est pas content : « Ça va chier, ceux qui m'ont tué jadis vont en prendre plein la tronche, j'ai pas aimé leurs manières » (traduction approximative). Il ajoute : « Ma vengeance sera terrible » car il connaît ses classiques.

Tolkiennerie

Après cette longue tirade, pas d'extracte, il essaye immédiatement divers sorts de mutation sur le pov gobelin, et obtient finalement un résultat suffisamment présentable pour que celui-ci puisse exécuter



▲ Tout passage par cette carte aérienne marque une transition entre les étapes du jeu. Profitez-en pour éviter les monstres.

Lors des combats, ►
votre ennemi bénéficie
d'animations en 3D
d'excellente facture.

De temps en temps : une micro-
animation. Ici, pour les monstres,
▼ je m'en serais bien passé.



Pour entrer dans l'enceinte du
château de Tyrsis, il vous faudra
chasser ces morts vivants. ▼



Après avoir sauvé Shella
d'une mort certaine,
j'espérais un petit bisou.
Ben, non, rien.



► Pour vous
défaire de
cette araignée
géante, vous
aurez à
fabriquer un
objet à partir
de trois autres.

différentes missions en territoire humain. À vous, Jak Ohmsford (le fiston de Shea), de contrer les projets de ce mort vivant vindicatif et mégalomane (oui, en plus, il veut toujours devenir le maître du monde). Bon, je vous accorde que votre quête ressemble beaucoup à celle de Frodon dans Le Seigneur des Anneaux, avec Brona dans le rôle de Sauron. D'autres éléments scénaristiques sont d'ailleurs très inspirés de l'œuvre de Tolkien : races ennemies à unifier autour d'une lutte commune, objets magiques à récupérer, groupe d'aventuriers dont la composition fluctue, emprisonnement/libération du héros. De ce point de vue, le cycle de Shannara ne brille pas par son inventivité, d'autant que l'univers parcouru, avec ses nains, elfes, trolls, gnomes et humains n'est pas des plus original. Si j'étais méchant, je dirais que Terry Brooks fait du sous-Tolkien, mais, bon, je ne suis pas comme ça. En fait, si j'étais vraiment méchant, j'irais même jusqu'à dire que ce soft est, dans son ensemble, très loin de bousculer les canons du genre. Passons rapidement sur le principe antédiluvien du jeu d'aventure sur micro (vous glancez

tous les objets pouvant être ramassés et les utilisez à bon escient pour progresser dans le scénario) et abordons plutôt l'interface de jeu. Seule origi-

Un jeu passionnant dans lequel vous avez le sentiment d'écrire une légende

nalité : vous dirigez jusqu'à six aventuriers (dont vous) qui rejoignent ou quittent votre équipe à divers moments du scénario, d'où une fluctuation et un accroissement

du nombre d'inventaires à gérer assez intéressants.

Pour le reste, rien de très novateur.

Vous passez d'un lieu à un autre en

cliquant sur une rose des vents (huit directions). Là, en faisant parcourir votre curseur sur la fenêtre visuelle, le nom de chaque

élément parcouru s'inscrit en bas de ladite fenêtre. Un clic sur l'élément et une liste d'actions envisageables (en fonction de la nature de l'objet) s'affiche. Un deuxième clic sur l'action ►



◀ Ô miroir,
mon beau miroir,
dit moi qui est
le plus laid.

L'avis d'Éric

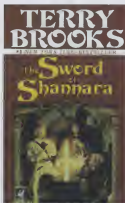
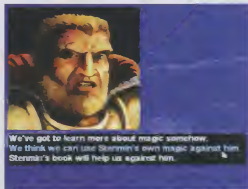
Certains amateurs d'Heroic Fantasy risquent de trouver ce soft gentillet, propre, nian-nian... autant de qualificatifs qu'on pourrait appliquer à l'œuvre de Tolkien, même si elle reste encore aujourd'hui une des plus riches du genre. Mais si Shannara est peut-être trop « charmant », ce soft est également très charmeur et tout joueur le commençant aura du mal à s'en extraire avant le « happy end » final. Dernière précision : aujourd'hui en anglais, Shannara sortira en français dans six mois. Pourrez-vous attendre ?



La séquence cinématique d'introduction : le vil Brona à gauche, la truffe de goblin à droite.



À l'intérieur de la boîte de Shannara : un livre ▶ de Terry Brooks dont l'action est antérieure à celle du jeu. Sa lecture n'est pas indispensable pour progresser, mais il vous permettra de mieux comprendre l'univers dans lequel vous vous trouvez.



◀ Un long dialogue avec le roi de Tyriss. Rassurez-vous, Shannara sortira en VF.

▶ de votre choix et, selon l'objet, vous pouvez lancer, attaquer, couper, prendre, déverser, allumer, etc. Il vous est également possible de combiner plusieurs objets de votre inventaire (ou de ceux des aventuriers qui vous accompagnent) pour en fabriquer un nouveau. Vous êtes confronté à un humain ou quelque chose qui y ressemble ? Pas de problème, vous pouvez discuter avec lui à travers une boîte de dialogues préfabriqués ou lui trouver la paillasse... à moins qu'il en prenne lui-même l'initiative. Dans ce cas, vous zappez automatiquement sur une interface de combat simple (voire simplifiée) : retraite, attaque, défense et définition d'une stratégie de combat (« toujours attaquer le plus faible », par exemple...

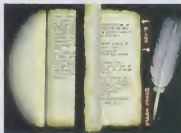
comme à la récréée quand vous étiez môme). Quelques lecteurs, inquiets : « Aïe ! Beaucoup d'actions et de combinaisons envisageables... ce jeu n'est-il pas trop difficile ? » Non, même si vous vivrez probablement quelques blocages, toutes les actions à mener sont parfaitement logiques, aucun objet ramassable n'est inutile et vos compagnons de route vous indiquent ou vous suggèrent souvent la démarche à suivre. Par ailleurs, même si le nombre de lieux est impressionnant, vous progressez par étapes d'une dizaine de lieux-écrans environ, sans possibilité de brûler les étapes ou de revenir en arrière. Linéaire, quoi ! Et même plus encore : littéraire.

Livresque !

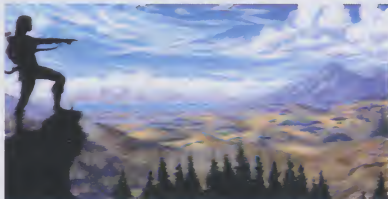
Dialogues nombreux avec des individus aux personnalités affirmées, description écrite très détaillée de la plupart des éléments graphiques (y compris des objets qui sont sans intérêt pour votre quête), intrigue qui progresse parfois par raccourcis textuels... il y a beaucoup à lire ! Même

les superbes graphismes SVGA sont dans un style très proche d'illustrations de conte. Casse-bonbons ? Même pas. L'intégration de l'ensemble dans une immense aventure (comptez au moins 20 bonnes heures de jeu), la variété des épisodes et des quêtes secondaires, la richesse des dialogues... tout concourt à faire de Shannara un jeu passionnant dans lequel vous avez le sentiment d'écrire une légende... dont vous êtes le héros ! ■

Éric Ernaux



▲ Toutes vos péripéties (et certaines informations importantes) s'inscrivent automatiquement dans un livre.



▲ Arrivée dans une nouvelle cité, c'est-à-dire une nouvelle étape de jeu.



| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 17 |
| SON | 15 |
| ANIMATION | 14 |
| DURÉE DE VIE | 16 |

➤ CONFIG. RECOMMANDÉE : PC 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

- ✓ Réalisation.
- ✓ Charme tolkienien.
- ✓ Richesse d'ensemble.
- ✓ Scénario conventionnel.
- ✓ Très linéaire.
- ✓ Recettes éprouvées.

Internet moins cher !

À Lyon, Marseille, Toulouse, Rouen, Bordeaux, Lille, Nantes et Nancy...



<http://www.planete.net>
e-Mail : info@planete.net
☎ 36 68 25 63

Matériel et logiciels nécessaires :
un modem 14400 ou 28800 bps, les
logiciels applicatifs et un Macintosh
LC III minimum ou un PC 486 mini-
mum (4 Mo minimum). C'est tout !

Tous les logiciels applicatifs pour
vous connecter et vous abonner à
Internet sont disponibles sur le 3617
DHA2 ou sur les CD-Rom des maga-
zines *Génération 4* et *Génération PC*,
en vente dans tous les kiosques.

Depuis le 20 octobre, les parisiens ne sont plus les seuls à pouvoir se connecter à Internet ! **Pressimage On Line**, déjà présent dans la capitale, vient de mettre en place des accès dans les circonscriptions tarifaires des villes de **Lille, Rouen, Nantes, Bordeaux, Toulouse, Marseille, Lyon** et **Nancy** afin de réduire le coût des communications dû à la distance jusqu'à **9 fois** !
(Voir Bottin France Télécom).

De plus, **un numéro d'accès national**, le **36 64 53 89** permet désormais à tous les abonnés n'habitant pas ces circonscriptions tarifaires de se connecter pour **0,74 F ttc/mn**, de **n'importe quel point en France, quelle que soit l'heure...**

Planete.net : l'assurance d'une connectivité Internet de haute qualité !



Abonnez-vous «en ligne» dès à présent !

Abonnement Numéris :

490 F ht par mois

Abonnement Planete B :

79 F ttc par mois

Avec 10 heures de connexion gratuites
puis 34,90 F ttc/heure

Abonnement Planete C :

199 F ttc par mois
Connexion illimitée !

Firestorm

Thunderhawk 2

Le Sol-Air de la peur

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : CORE DESIGN/US GOLD.

GENRE : SHOOT'EM UP.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX2-66, 8 Mo.

Beaucoup d'adaptations console-PC (et vice versa) ces derniers temps... Dernier né de cette vague « trans-plateforme » : Firestorm - Thunderhawk 2. D'abord sorti sur PlayStation et Saturn, il décolle maintenant sur votre PC et le fait exploser !

I NUTILE DE chercher à la lettre « T » dans votre « encyclopédie des gros n'hélicoptères », le Thunderhawk n'existe pas. Certes, ce modèle ressemble vaguement à un Apache AK-64D mais sa polyvalence n'est pas courante dans le monde merveilleux de la destruction de masse. En effet, la plupart du temps, un hélico est plutôt dédié aux missions maritimes ou terrestres, or ici il pourra être équipé sans problème de

Magnifique explosion d'une cible principale, avec des bouts de métal qui volent, ▼ et tout et tout.



▲ Un extrait de l'introduction cinématique : un Thunderhawk envoie quelques missiles AGM-214. À la réception : une batterie antiaérienne.

tous les armements disponibles sur mer, sur la terre comme au ciel... amen. De plus, son blindage est conçu pour résister aux tirs de calibre 12,7 mm et 30 mm, ce qui reste encore aujourd'hui, à ma connaissance, assez improbable. Mais ne retardons pas plus longtemps votre découverte de ce soft. Choisissez d'abord un des trois niveaux de jeu, puis le type de contrôle que vous souhaitez utiliser : clavier seul, souris ou joystick/joyypad. Je vous conseille plutôt le clavier, car, à moins de posséder un joystick Thrustmaster, vous serez de toute façon amené à l'utiliser. Sélectionnez ensuite, sur une carte du monde, une des huit campagnes proposées, chacune d'elles comportant quatre missions. Vous préférez démanteler un trafic d'armes en Amérique du Sud, effectuer une opération de désenclavement dans l'ex-Yougoslavie, défendre à nouveau le Koweït contre une invasion irakienne ? Aucun problème, vous pouvez choisir en toute liberté les méchants que vous allez décimer dans la joie et la bonne humeur. Vous avez choisi ?

Le briefing de la première mission s'affiche et un gradé à la voix monocorde (mais en français) vous explique le topo en moins de 200 mots de vocabulaire.

Faites sonner les cuivres !

Trois types d'objectifs sont assez récurrents : éliminer des unités mobiles avant qu'elles ne sortent de la zone de combat, détruire des équipements au sol ou escorter des troupes alliées. Cela dit, comme les unités engagées, les reliefs et même l'heure (interventions de nuit) changent d'une mission à une autre, le joueur a plutôt un



▲ Un navire qui va bientôt se transformer en carcasse flottante.



▲ Opération « Amérique latine » terminée. Et si on parlait pour le Koweït ?

◀ Mission d'escorte : vous devez détruire ces mines pour que des navires alliés puissent passer sans encombre.



▲ Une carte de briefing pour chaque mission. Votre but : détruire les points rouges.



Vue extérieure ▲ du Thunderhawk. Insubordination : je refuse de détruire le paquebot France !



Le choix des armes : missiles variés, bombes, roquettes, etc. Six équipements en tout. De quoi s'amuser un peu ! ▶

appréciable sentiment de diversité. Armez maintenant votre hélicoptère en fonction de votre ordre de mission : missiles à tête chercheuse, roquettes, missiles anti-navires Penguin, bombes (destructions de ponts, pistes d'atterrissage, etc.)... Fini ? Apparition du champ de bataille et travelling avant vers votre hélicoptère. La voix du gradé se fait à nouveau entendre : « top départ du come-back, faites sonner les cuivres ». Dans le genre « langue de bois militaire », c'est plutôt risible, mais de toute façon, aux commandes de mon hélicoptère, il n'y a plus de subalterne. Je suis seul maître à bord, bref, je l'emm... Trois vues possibles : avec ou sans cockpit et vue extérieure. Vous jetez immédiatement un œil sur la carte stratégique. Le principe est simple, tous les points rouges mobiles ou fixes constituent vos cibles primaires, les seules unités (parmi d'autres) à éliminer pour accomplir la mission. Là ! Un flot de cibles offertes à votre frénésie meurtrière. Vous retournez en vue « cockpit » et décollez. Charade : mon premier peut plonger vers le sol sans aucun risque de crash. Mon deuxième n'autorise aucun changement de vitesse. Mon tout s'appelle FT2. Tic tac tic tac... Réponse : « shoot'em up ».

Pas crétin, le shoot !

Donc, pour résumer, Firestorm n'est pas une simulation d'hélicoptère. Cela dit, les possibilités n'en sont pas moins nombreuses et les mouvements de l'appareil relativement réalistes : déplacements avant/arrière et haut/bas ; glissement latéral, virage

et rotation stationnaire gauche/droite ; changement d'arme et tir. Certes, vous mettrez sans doute quelques temps à maîtriser cette interface de déplacement mais, en contrepartie, la gestion des tirs est d'une simplicité déconcertante. Dès qu'une unité ennemie apparaît devant vous, elle est automatiquement ciblée par votre appareil, celui-ci vous indiquant

également s'il s'agit d'un objectif primaire ou non. Plusieurs unités sont présentes à l'écran ? No problemo, vous pourrez déplacer le ciblage de

Sans être « tactique », FT2 est quand même plus évolué que la plupart des shoots traditionnels

l'une à l'autre par pression successive sur une touche du clavier. Choisissez bien vos futures victimes, le « blastage » systématique n'est pas la



◀ Une destruction de train, de nuit, avec des tas d'hélicoptères ennemis autour. Pas de problème... au niveau « easy ».

L'avis d'Éric



FT2 relève de la même « philosophie » que Tank Commander (Domark) : un shoot'em up nécessitant la mise en œuvre d'une poignée de neurones. Grâce à ses graphismes 3D, son moteur de jeu et son environnement sonore réaliste, ce soft immerge complètement le joueur dans l'action. Ça tire, bouge, tourmoie, explose mais, parfois, il faut légèrement penser... Oh, pas trop, juste ce qu'il faut pour éviter l'apparition d'un phénomène de lassitude. Au bilan, donc, un shoot très recommandable, et cela malgré son problème de clipping.



► bonne solution. Et oui, vous allez devoir réfréner vos instincts meurtriers car, sans être « tactique », FT2 est quand même plus évolué que la plupart des shoots traditionnels. Le « plus » de ce soft réside dans la distinction qu'il effectue entre cibles principales et autres. En effet, si vous tentez d'éliminer toutes les unités rencontrées, vous finirez votre mission à la mitrailleuse (seule arme dont les munitions soient infinies) or, pour détruire les cibles primaires, il vaut mieux éviter. Mais, à l'inverse, si vous ne détruisez pas certaines unités secondaires dangereuses, vous risquez de vous faire désintégrer avant même d'avoir approché les cibles clefs.

Unités furtives

Vous devrez donc distinguer en permanence les unités menaçantes (lance-roquettes, hélicoptères, avions de chasse) de celles qui sont quasi inoffensives (infanteries, chars), ceci afin d'optimiser l'utilisation de vos précieux missiles FFAR, le must. Vous les voyez partir dans un léger nuage de fumée et à peine ont-ils disparu de votre champ visuel que la cible explose en de multiples débris métalliques qui retombent gracieusement. Or, en 3D texturée de bonne facture et avec des bruitages plus qu'hono-



▲ Au début de chaque mission, vous rejoignez votre hélico en scène cinématique tournoyante... préparez les petits sacs en papier !



▲ Si vous pouvez heurter les reliefs sans aucun risque, évitez ou détruisez les arbres, ils font mal.



▲ À quoi bon ces peintures de camouflage, petit lance-missiles, je te vois sur mon radar.

rables, ça jette un max ! D'ailleurs, globalement, les animations et graphismes en VGA sont assez réussis : tanks, artillerie, fantassins, hélicoptères, tour de garde, radars... chaque type d'unité ennemie est parfaitement identifiable et ses déplacements sont plutôt réalistes. Un problème quand même : le clipping, c'est-à-dire l'apparition des éléments 3D (unités, reliefs) s'effectue à une distance trop proche de votre Thunderhawk, d'où

le sentiment d'avoir un champ visuel réduit... surtout lorsque vous vous retrouvez brutalement nez à nez avec un avion de combat jusqu'alors invisible ! Autre point, plus anodin cette fois-ci : la difficulté de jeu. Si tout se passe (à peu près) bien au niveau « easy », vous allez souffrir en « medium » et, en « hard », vous aurez pas mal de chances de remplir un cimetière militaire à vous tout seul. Heureusement, vous pourrez après sauvegarde, reprendre une mission au début, et cela autant de fois que nécessaire pour que triomphe le juste, le bon, le bien, et autres valeurs américaines à usage externe. Yeah ! ■

Éric Ernaux

Le contre-avis d'Olivier

J'avais déjà passé pas mal d'heures sur la version console de ce jeu et je dois bien avouer qu'il n'a rien perdu lors de son passage sur PC. Ça tire de partout, les graphismes sont corrects et le minimum de tactique que nécessite chaque mission permet d'éviter le côté lassant trop souvent présent dans ce type de soft. Lorsque l'on joue à FT2, on a vraiment l'impression de se retrouver aux commandes d'un tank volant invulnérable. Je regrette seulement l'effet de clipping et surtout la difficulté un poil cataclysmique au niveau hard.

INTÉRÊT : ★★★★★



INTÉRÊT

HIT

| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 16 |
| SON | 14 |
| ANIMATION | 16 |
| DURÉE DE VIE | 15 |

► CONFIG. RECOMMANDÉE :
PENTIUM 90, 8 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse.

✓ Variété des missions.

✓ Jouabilité.

✓ Pas que boum-boum.

✓ Jeu solo uniquement.

Clipping moyen.



▲ Vingt missiles pour détruire cette forteresse volante ! Et en plus, ses tourelles vous canardent gaillardement !

2 VERS BONJOUR LES DÉGATS !

EARTHWORM
JIM 2

GRATUIT
Earth Worm Jim 1
sur le même CD



© 1995 Playmates Entertainment, Inc.

VERSION 100% FRANÇAISE

PC-CD-Rom



EARTH WORM JIM est une marque déposée. © 1995 PLAYMATES 95. FUNSOFT France S.A. - 52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt

Police Quest SWAT

Raid Alert

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : SIERRA.

GENRE : SIMULATION/AVENTURE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 400 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX33, 8 Mo, CD 2X.

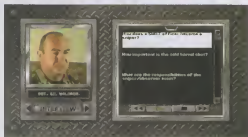
Dernier volet en date de la série des Police Quest, SWAT nous fait découvrir le département d'élite du même nom, semblable à notre GIGN national. Sierra n'a pas lésiné sur les moyens : super scénario et incrustations vidéos, mais pas seulement...

LAISSEZ-MOI vous conter l'histoire du SWAT (Special Weapons And Tactics), section spéciale de la police de Los Angeles. De tout temps (attention, généralité à deux balles en approche), les hommes ont toujours été méchants, mais jusque là, la police se débrouillait assez bien toute seule. Cependant, le 1^{er} août 1966 pour être précis, Charles Whitman âgé de 25 ans, grimpa sur l'observatoire de l'université du Texas et tira sur tout ce qui bougeait. Bilan : 15 morts quelques minutes plus tard. Ce tragique événement « encouragea » la



▲ Dans cet endroit désertique, mais sympathique, le sieur Sniper vous apprendra les rudiments du métier.

Vous pouvez ► interviewer de nombreux experts.



création d'une unité spéciale afin de pouvoir intervenir dans les cas les plus extrêmes. Le 8 décembre 1969, la première mission du SWAT se solda par un succès. Belle histoire non ?

Un accueil chaleureux

Musique, cotillons, ballons, filles nues sortant de gros gâteaux et enfin karaoké, voilà votre cadeau de bienvenue parmi les SWAT... non, je déconne... Une salle de classe, un

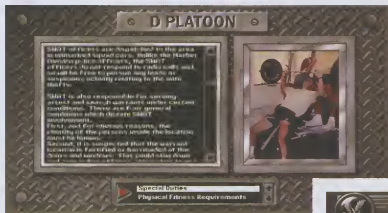
sergent et un officier conviennent selon vous peut-être mieux à l'esprit d'élite ? Marrant ça... c'est aussi l'avis de Sierra et effectivement, c'est ainsi que commence la partie. Le sergent de service nous explique en gros l'esprit du département. Ce sympathique policier sera au début notre interlocuteur privilégié pour toutes les missions. Son pote, l'officier Pacmeyer, pas avaré non plus, nous donne aussi des conseils. En opération, c'est le leader : il gère l'équipe sur le lieu de l'intervention. Vous rêvez de faire le même job ? Patience est mère de patience, compris ?

Le déroulement du jeu

Le sergent et son acolyte repartis, on est seul dans la salle de classe de l'académie de police. Sachant que le but du jeu est, outre de rester en vie, prendre du galon, nous devons avant tout recevoir une formation. Nous avons un contrôle quasi-total sur celui-ci et donc sur la manière dont va se dérouler le jeu. Explications : la

Non, non. Ce n'est ► pas le marché aux Puces. C'est juste une petite prise d'otage un rien délicate.





▲ Hop, entre deux missions, un peu de muscu ça vous requinque un homme.

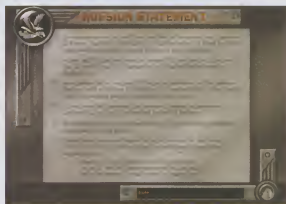


Voici gravés pour ► l'éternité, les engagements auxquels doit adhérer tout bon membre du SWAT. À apprendre par cœur !

◀ Des schémas très explicites.



La lunette ▲ longue portée vous sera d'une grande utilité pour atteindre sans faillir les délinquants.



fréquence des demandes d'interventions sur le terrain (les « Call-ups ») est réglable. Fanas d'action, pas de problème, réglez les « Call-ups » au maximum et vous n'aurez plus une

C'est tellement bien qu'on s'engagerait dans les SWAT immédiatement !

minute à vous ! Cependant, la solution raisonnable consiste, au début, à les régler sur une position moyenne, permettant ainsi une formation équilibrée. Celle-ci comporte plusieurs facettes : la théorie, l'entraînement (manipement des armes), et

les missions sur le terrain. Un conseil, commencez d'abord par la théorie : si vous n'êtes pas un spécialiste des commandos en tout genre, vous serez étonné des tactiques enseignées. La théorie traitait de nombreux domaines, un menu lui est entièrement dédié. On nous propose d'avoir accès notamment, aux bulletins d'entraînement, très représentatifs de la pensée du SWAT. Une mission réussie est une mission sans coups de feu. Non, les agents du SWAT ne sont pas spécialement entraînés au couteau, mais ils préfèrent les fins heureuses (c'est beau...).



◀ Allez où bon vous semble...

Cela dit, ce ne sont pas des enfants de chœur, et ces bulletins traitent aussi de la gestion de diverses crises, de la manière de négocier avec un suspect, etc. Les petits curieux pourront aussi en savoir plus sur l'historique du SWAT, sur les types de médailles honorifiques, et enfin sur les considérations tactiques. Celles-ci sont remarquablement bien expliquées. Sans pour autant rentrer, on s'en doute, dans le secret défense, bien des points sont abordés. Vous saurez tout sur la manière d'appréhender les aspects sonores et visuels. Les diversions sont aussi étudiées, les mouve-



▲ Une fois le champ d'action bouclé, on taille un peu la bavette avec les copains, histoire de se détendre un chouia.



▲ Admirez les volets à renforts latéraux...

L'avis d'Arnaud



Daryl F. Gates's SWAT est l'élite des police Quest. Ce jeu est vraiment très soigné et bien pensé. Le scénario est d'enfer, la formation théorique n'est jamais ennuyeuse, l'alternance et la diversité des différentes phases de l'apprentissage font merveille. De plus, le réalisme est au rendez-vous, des briefings à la lunette du sniper, en passant par les dialogues gestuels des policiers d'élite sur les lieux de l'intervention, tout est ici conçu pour que nous plongeons viseur baissé dans le monde passionnant des SWAT.



► ments également (entrée de force, dynamique...). Le tout agrémenté de commentaires sonores, de textes, de vidéos et de schémas. C'est une véritable cassette d'auto-formation !

Désormais gavé de théorie, venez donc tâter du plomb au stand de tir. L'instructeur nous dicte les exercices : type d'armes, où tirer et combien de fois. Ça donne des ordres du type : « Armez Shotgun, une balle dans le corps, deux dans la tête, reposez armes. » Et gare aux déconneurs ! Sinon quoi me direz-vous ? Et bien l'instructeur n'est pô content et vous gronde. Marre des armes à courtes portées ? Allez trainer vos guêtres chez Mr Sniper. Là-bas c'est plus dur qu'au stand de tir : on doit tenir compte de beaucoup plus de paramètres que pour les armes courtes. Il faut en effet évaluer la distance qui

Le plan d'attaque n'est pas vraiment compliqué. Vous n'avez qu'à suivre les pointillés.



INTÉRÊT

HIT

| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 18 |
| SON | 17 |
| ANIMATION | 17 |
| DURÉE DE VIE | 17 |

■ CONFIG. RECOMMANDÉE :
PENTIUM 90, 16 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom double vitesse.

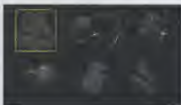
- ✓ Longévité.
- ✓ Scénario.
- ✓ Esprit d'équipe.
- ✓ Échec bizarre.
- Parfois difficile.



▲ Chez la grand-mère canardeuse, la télé est toujours allumée. Y a-t-il relation de cause à effet ?



▲ Faites votre choix.



▲ Couvrez-vous bien.

non sépare de l'objectif, de sa taille, mais aussi de la force du vent. Si vous maîtrisez tous ces facteurs, réussissez l'examen final et vous serez appelé en mission en tant que sniper et non plus comme « simple » agent.

Les opérations

Les missions requièrent surtout de l'attention mais il est bon d'avoir retenu quelques éléments de la théorie. En mission, on communique non pas par hygiaphone mais avec les mains (encore une question de budget...). Il faut donc connaître quelques figures : stopper, avancer, attention, etc. L'ambiance régnant dans ces opérations est fort bien rendue, les chuchotements, les liaisons radio entre chaque homme (attention, ça n'est pas un jouet !), les positions adoptées par chacun, forment un tout vraiment crédible. L'aspect « équipe » est ici vital : une mauvaise coordination et chacun y passe. Tous les personnages sont digitalisés mais rassurez-vous, les incrustations vidéos ne vous laissent pas spectateur. Vos choix sont importants, un faux pas et la mission

est un échec. Les situations sont toujours dangereuses (une grand-mère, as de la gâchette, barricadée ; prises d'otage, etc.) mais ne nécessite la force qu'en dernier recours : un preneur d'otage tué (un tir dans le pied ou la tête entraîne la même conséquence, dommage...) et sa victime libérée constituent parfois un échec. Il y a peut-être un autre moyen plus « propre ». Souvenez-vous de vos cours de gestion des crises, ils sont bien souvent de précieux alliés. ■

Arnaud Gadal



▲ L'art de planifier.



▲ Des cachets pour la toux...



▲ Comme ils sont sages...

Connectez-vous et recevez GRATUITEMENT* la sélection de votre choix !



100% Nouveau !
100% Sexy !
Déjà disponible !

CASTL'X

Énigmes et intrigues à démailler dans un manoir hanté... Les fantômes ont de bien charmantes apparences !



VU
à la
TÉLÉ

Bomb'X

Un autre jeu érotique hilarant -
50 niveaux - 1 à 4 joueurs -
Une femme, plusieurs
hommes... un seul élu !!!



DAL'X

Un jeu érotique original en 2D -
30 niveaux - Scoring - 2 joueurs -
12 joueurs en simultané ! À
l'unité d'élite !



Et toujours nos
vidéos X sur
CD-Rom !!!



Découvrez et recevez GRATUITEMENT
les meilleurs JEUX Mac et PC, mais
aussi des UTILITAIRES indispensables
et des CD-ROM, en vous connectant
sur le 3617 DHA2.



NEW
!!!

Les meilleurs
jeux PC !
Complétez votre
collection !



PC Disquette : une disquette
avec un jeu + un fascicule !
Une collection à découvrir !

3617 DHA2



Des nouveaux
jeux tous les
mois pour Mac
et PC !



Recevez gratuitement* les
meilleurs jeux shareware du
moment (Mac et PC) !

*Laissez-nous simplement votre adresse sur le 3617 DHA2 pour recevoir chez vous, par la Poste, la sélection de votre choix. Vous ne payez QUE la communication soit 5,57 F ttc par minute. Envoi en France métropolitaine uniquement. Attention, seules les commandes effectuées par Minitel seront prises en compte. Les CD-Rom Hot et Soft sont strictement interdits au moins de 18 ans (envoi sur CD-Rom Mac et PC, sous pli discret). Les jeux et utilitaires sont envoyés sur disquettes HD Mac ou PC.

Editeur : Prodiges

CivNet

Net et sans bavures

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : MICROPROSE.

GENRE : GESTION/STRATÉGIE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.

CONFIG. MINI. : 486, 8 Mo, CD 1X, Win. 3.1/95.

Un des plus grands hits de la micro nous revient enfin dans une version reliftée supportant le mode multijoueur sous toutes ses formes. Préparez-vous à défendre votre civilisation contre les descendants de César, Alexandre et Staline... sur le Net !

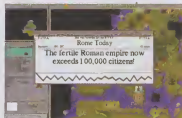
VOUS QUI AVEZ déjà, ou souhaitez vivement, faire et défaire des civilisations de l'Antiquité jusqu'à un futur problématique, l'occasion vous est enfin donnée de partager vos rêves mégalomaniaques avec tous les aspirant-despotes de la Terre ! Mais avant de se connecter, un petit rappel s'impose pour ceux qui n'ont jamais vu brûler Rome ou ne se sont jamais taillés un Empire à la mesure de celui d'Alexandre le Grand. Comme toutes les belles histoires (quand elles ne tournent pas au tragique), votre

Engagez-vous !

Microprose tient sur son serveur une liste des adresses E-mail de tous les gens intéressés par une "tite partie de Civilization sur le Net". Près d'un millier de personnes s'y sont déjà inscrites ! Bien entendu, 95 % sont américains, mais on peut aussi y trouver quelques européens, dont au moins un français, à savoir Éric himself en personne. Alors engagez-vous, et contactez-le vite vite pour lui mettre sa raclette ! Pour consulter la liste, tapez l'adresse : <http://trek.microprose.com/cgi-bin/civnet.players.pl>



▲ Tandis que la capitale romaine est assiégée, une unité de cavalerie explore le continent africain.



▲ En fondant d'autres villes, votre population commence à prendre de l'ampleur.



▲ La République, c'est bien, mais du coup vos populations ont leur mot à dire sur votre politique !

Empire commence d'un tout petit rien, à savoir une poignée de colons. Vous devrez leur choisir un endroit approprié pour bâtir votre capitale, puis essayer à travers le monde pour construire votre empire. Pendant ce temps, votre tribu passera par tous les stades du développement : de l'âge de bronze au temps modernes, en passant par l'antiquité et l'industrialisation. Pour ce faire, vous devrez acquérir, par la recherche ou l'échange, diverses inventions et connaissances, comme le travail du fer, la philosophie, la roue, et à l'extrême le vol spatial ou la robotique. Au niveau politique, vous démarrerez en tant que despote, mais votre régime pourra évoluer en monarchie,

jusqu'au communisme ou la démocratie. Bien entendu, cette évolution ne sera pas si facile qu'elle peut le paraître, car vous devrez compter avec des voisins plus ou moins encombrants ! Pour garantir la protection de vos cités, tout en rasant éventuellement celles des autres, vous devrez maintenir des armées conséquentes aux endroits que vous jugerez stratégiques. De la milice tribale aux unités nucléaires, leur efficacité dépendra de votre niveau technologique. Jusqu'ici, le joueur ne pouvait composer qu'avec des adversaires gérés par l'ordinateur, en égoïste. Maintenant, l'heure est venue de mettre vos stratégies à l'épreuve face à de vrais tyrans virtuels bien humains ! Bonne

Coincé entre ►
les moscovites,
les babyloniens et
les mongols, votre
expansion risque de
s'avérer difficile !



Après la énième
révolte, j'ai craqué.
Un coup d'état, et on
réinstaura une bonne
vieille tyrannie
▼ des familles !

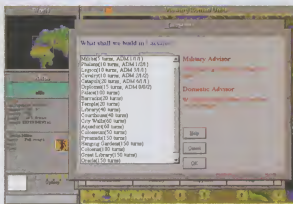


De Rome à Pékin, en passant par
Carthage, toute l'Europe,
l'Afrique et l'Asie s'offrent à
vous... et aux autres ! ►

nouvelle, tous les modes possibles et
imaginables de connexion sont pro-
posés, de la connexion à deux par
modem ou câble, à des parties com-
prenant jusqu'à sept participants sur
réseau local ou en passant par Inter-
net. Là où les nouvelles sont moins
bonnes, c'est qu'en France l'accès à
Internet coûte bonbon, et que les ré-
seaux locaux n'existent généralement
que sur vos chers lieux de travail...
Surtout qu'une partie peut durer une
bonne douzaine d'heures, et dans de
bonnes conditions ! Heureusement,
les sauvegardes sont possibles en
cours de partie. D'ailleurs, je vous
conseille vivement de sauvegarder réguli-
èrement, car la version finale nous
a gratifié de temps en temps de
quelques zoulis plantages... Ça sent
le patch à plein nez ! Pour la
connexion via Internet, un test à deux
personnes s'est quand même montré
plutôt concluant, avec des temps de
transfert des données rapides. Évi-
demment, dans le cas où les serveurs
seraient engorgés, CivNet risque de
tourner de manière beaucoup plus la-
borieuse, mais bon, ça fait partie des
joies d'Internet.

Et puis encore ?

Eh bien en fait, pas grand chose. En
effet, l'équipe de programmeurs (là,
vous attendez tous que je place Sid
M... Ben non, j'en ai marre de le citer
à chaque fois qu'on parle de Civi-

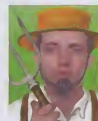


liz... bip ou de Coliniz... tu t' ! a en
fait repompé sauvagement la dernière
version Windows, en optimisant
juste quelques aspects de l'interface,
en particulier sous Windows 95. Et
puis hop, l'option multijoueur, un
beau ruban par dessus, et éventuelle-
ment le sourire narquois du vendeur
lorsqu'il vous soulage de vos 400
balles ! Franchement, je proposerais
bien un boycott de CivNet, si je ne sa-
vais pas pertinemment que des accros
comme Eric se jetteront dessus,
quelque soit le prix... Bref, malgré
l'affichage, en 640x480 ou 800x600,
les graphismes sont toujours aussi
austères, et l'ambiance sonore évoque
les grands fonds marins par sa vétus-
té... Mais bon, Civilization, Net ou
pas, reste quand même le grand clas-
sique du jeu de stratégie sur micro,

L'avis de Fred

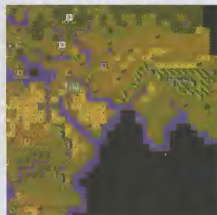


C'est toujours un plaisir de retrouver Civilization sur son micro,
car on ne peut résister à sa profondeur de jeu phénoménale.



Malgré tout, je trouve que sa sortie sur le
marché français n'a qu'un intérêt
restreint : Internet coûte très cher, par
chez nous ! De plus, cette nouvelle ver-
sion n'offre rien de nouveau au niveau de
la réalisation, et si vous n'êtes pas
connectés, autant attendre la sortie de
Civilization 2, si vous pouvez patienter
quelques mois. CivNet est à réserver aux
fortunés, aux fondus ou aux impatientes.

◀ Au départ, votre capitale ne dispose
que de votre palais. De nombreux
bâtiments restent à construire !



Nous ne sommes qu'en
1700 av. J.C., et la liste
des unités et bâtiments
constructibles est
◀ déjà respectable !

rien que par le nombre invraisem-
blable d'options offertes au joueur.
C'est tout de même la référence des
jeux de gestion/stratégie... ■

Frédéric Maré



INTÉRÊT

| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 12 |
| SON | 5 |
| ANIMATION | - |
| DURÉE DE VIE | 19 |

► CONFIG. RECOMMANDÉE :
PC 486 DX 66, 8 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom double vitesse.

✓ C'est Civilization !
✓ Le multijoueur, tiens !
✓ Les graphismes.
Sinon c'est tout pareil.



Brain Dead 13

Du gore burlesque !

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : EMPIRE.

GENRE : DESSIN ANIMÉ INTERACTIF.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX33, 8 Mo, CD 2X.

Initialement prévu pour l'été dernier, Empire sort, avec donc du retard, son jeu-dessin-animé-déirant répondant au doux nom de Brain Dead 13. Ce pur cartoon à l'ambiance plutôt gore, ne nous laisse pas le moindre petit répit.

L'INTRO DÉLIRANTE de ce jeu ne fait aucun doute : Brain Dead 13 est un dessin animé « interactif ».

Un dessin animé ? Pouuuh ! Allons, allons, lequel d'entre nous n'a pas gardé au fond de son cœur, une âme d'enfant ? Lequel jurera sur le manuel du Dos 6.22 qu'il n'a jamais zappé un soir de cartoon le premier samedi soir du mois sur canal + ? Mmmm ? Voyez qu'z'êtes des grands n'enfants... Cependant 100 % pur cartoon ne signifie pas pour autant 100 % niais. Bien au contraire, ici c'est même plutôt gore. Les diverses morts du héros sont d'ailleurs toujours violentes : colonne vertébrale arrachée, sang vidangé, attaque à l'acide, etc (mais on ne voit jamais de sang). C'est toujours pour les mêmes ?

Ouf, ouf ! ►
Il court plus vite que moi !
Une chance : les continue sont infinis !



▲ Une bien paisible mort.

En fait, le méchant Docteur Neurosys n'a pas vraiment apprécié que nous le qualifions de savant médiocre. Fritz (son valet) fut alors chargé de nous découper en rondelles. S'il n'y avait que lui... Mais non ! Sorcières, gougouilles, pantins, fantômes, nous agressent aussi ! Fort heureusement, les « continue » sont infinies. Tout se déroule en effet extrêmement rapidement : le héros court du début à la fin de l'aventure et s'arrête lorsque plusieurs choix s'offrent à lui (directions, actions précises à effectuer), c'est là que nous intervenons. Il faut réagir au quart de tour, les décisions sont à prendre instantanément (deux secondes au grand maximum !), sinon c'est la mort assurée. Bref, vos réflexes seront mis à dure épreuve. Si la direction choisie est en accord avec le scénario, vous avancez, sinon, une zolie fin, toujours sympathique, vous sera proposée.

Pas facile, facile tout ça !

Non seulement le temps imparti pour diriger le héros est faible, mais en plus il est difficile de trouver le moment idéal pour donner son choix. Un voyant indiquant la disponibilité du héros aurait été ici bien pratique. De plus, il faut parfois enchaîner les

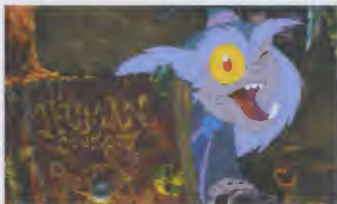


▲ Quel sourire radieux ! Admirez les canines !

réponses au plus vite sans faire n'importe quoi, traduction : apprenez à rester calme dans la précipitation. Hélas, la technique ainsi acquise ne permet pas pour autant de s'en tirer vivant à chaque fois et souvent recommencer nous devons. Grâce à cela et aux différentes séquences du jeu à effectuer et à enchaîner dans le bon ordre, la longévité est correcte.

C'est beau

Au rayon de la beauté, les animations des différents personnages (créatures ?) sont bien réalisées et souvent loufoques. Le côté « gore » du jeu est lui aussi une pure réussite : les morts du héros sont géniales mais pas morbides, toute effusion de sang est écartée (c'est mieux pour les jeunes) et après tout, on ne s'en porte pas plus



Madame la Sorcière ▲
a de bien saines
lectures...

mal. Enfin, les graphismes et la bande sonore sont vraiment dans le ton cartoon et cela est plutôt plaisant. Ah, si seulement on était plus libre, dites, Mr Empire, ne pourriez-vous pas nous faire « Brain Dead 14 : return of the last revenge part four » mais en version jeu d'aventure ? ■

Arnaud Gadal



◀ Steven Seagal
dans son
meilleur rôle.

L'avis d'Arnaud



Le principe du jeu est très discutable. Certains trouveront peut-être lassant de ne choisir qu'entre une direction ou une action à effectuer. Les fans de Dragon's Lair devraient toutefois apprécier. Pour les autres, si l'ambiance gore ne vous retient pas, vous risquez de vous ennuyer. Cependant, Brain Dead 13 est attrayant : graphismes, musiques, les grimaces des personnages sont soignées. Tout baigne admirablement dans un extravagant style cartoon sang pour sang loufoque.



INTÉRÊT

| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 17 |
| SON | 17 |
| ANIMATION | 16 |
| DURÉE DE VIE | 8 |

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE :
PC 486 DX2-66, lecteur CD-Rom
quadruple vitesse.

- ✓ Graphismes.
- ✓ Le côté gore.
- ✓ Style cartoon.
- ✓ Pas de temps mort.
- ✓ Validation des choix.
- ✓ Répétitif.

Vos rendez-vous multimédia sur TV CABLE

Une nouvelle génération d'émissions :

40%
de réduction*

Sur Canal J

Des souris et des roms

Tous les mardi à 19 h, un magazine culturel et éducatif pour toute la famille.

Sur France Supervision Cybervision

Emission mensuelle de 52 mn qui vous informe sur la télévision de demain et vous parle des nouvelles images.

Sur LCI

La rubrique d'Yves Calmejane sur le CD Rom, le samedi à 11 h 56.

**Le Câble,
c'est plus de 25 chaînes
pour vivre vos passions...**

Pour vous abonner, appelez le :

05 25 80 00

APPEL GRATUIT

En précisant le code Multimédia, bénéficiez de
notre offre d'abonnement : 40% de réduction*



Locus

Le speedball du futur !

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : GT INTERACTIVE.

GENRE : SIMULATION SPORTIVE VIRTUELLE.

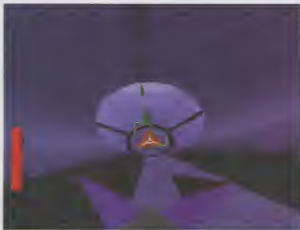
DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX2-66, CD 2X.

À l'heure des cyber cafés et autres Virtual Valérie, il est bon d'être à la mode virtual : dans ce cas, Locus est totalement branché. Novatrice, cette simulation sportive est en effet tout ce qu'il y a de pas réelle.

LE MONDE est vraiment fou ! Non, Foucault n'a pas envahi les pages de votre magazine préféré. Lisez plutôt : dans le futur, le monde entier mondialement global ne se passionne plus que pour un seul sport, Locus. Déjà c'est louche, mais en plus chaque gouvernement et corporation dispose désormais de sa propre équipe ! Ok, bon... admettons. Concrètement, pour le joueur, réussir ce jeu consistera à battre les douze équipes disponibles. Au début, dans la première arène, vous luttez

De longs couloirs vous amènent jusqu'à l'arène.



▲ Le champ magnétique est activé : la balle est retenue.

Les scores ►
(en haut de l'écran)
sont serrés : la lutte sera acharnée.

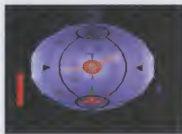


contre une seule équipe puis si la victoire est de votre côté, vous passez à la deuxième arène avec deux équipes contre vous et ainsi de suite.

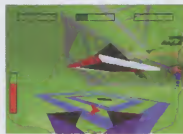
L'arène au milieu

Le jeu consiste à ramasser une sorte de balle aimantée qui, si votre champ « magnétique » est activé, ira s'emboîter délicatement dans les bras mécaniques de votre vaisseau futuriste. La suite est logique, vous déposez la baballe dans les buts des adversaires (repérables par leurs couleurs) et le tour est joué. Tout n'est heureusement pas si simple. Les équipes adverses ont, tout autant que vous, envie de piquer la baballe et de marquer de jolis petits buts. Dans la première arène, ce détail est presque négligeable tant l'adversaire est maladroit.

Cependant, très rapidement, le nombre d'adversaires augmentant, leur niveau « d'intelligence » également, vous n'aurez plus que rarement l'occasion de tâter du but. En effet, ces derniers sont plutôt petits, il faut donc viser juste et couper le champ magnétique au bon moment afin de libérer la balle ni trop tôt ni trop tard. De plus, plusieurs balles sont disponibles à la fois au cours de la partie, on peut comparer le phénomène à une multiballe de flipper sauf qu'ici, on doit choisir entre la défense et l'attaque. Le tout est de trouver un juste milieu... en général, plus la partie avance et plus ce « milieu » se décale mystérieusement vers la défense. Allez comprendre... De toute façon, pour marquer des buts, il faut se bouger et ce, en traversant, souvent au



▲ La vue globale d'une arène : déroutant, non ?



▲ Voici les « cages » de l'équipe adverse.



▲ Le terrain de jeu est proche.

péril de votre balle et de votre énergie, toute l'arène. Ainsi, vous découvrirez avec joie et délice les douces sensations de collisions avec vos petits camarades de jeu... Il en résulte souvent une perte de la précieuse petite balle.

Échouer si près du but

Il faut s'habituer à Locus. Trop original, peut-être, il est en tout cas déconcertant dans les premières minutes de jeu, on ne sait où aller, ni comment se placer, et c'est d'abord sans comprendre que l'on échoue (ou que l'on gagne) dans la première arène proposée. Ce programme a toutefois de l'ambition : il supporte

jusqu'à neuf joueurs en réseau et surtout, il est compatible avec certains casques virtuels qui pourraient bien apporter à ce jeu un intérêt particulier. ■

Arnaud Gadal

L'avis d'Arnaud



D'abord déroutant, Locus parvient à s'éclaircir rapidement. Le concept est intéressant mais peut-être trop en avance sur son temps. Ce jeu ne peut donner, à mon sens, toutes ses possibilités qu'à l'aide de casques virtuels. Or, même si l'on peut prendre goût à le parcourir aujourd'hui, la démocratisation de ces casques n'étant pas encore totalement à l'ordre du jour, le plaisir en est tout de même diminué. Locus est donc surtout à conseiller aux fanatiques du jeu en réseau et aux heureux possesseurs de casques virtuels.



INTÉRÊT

| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 13 |
| SON | 12 |
| ANIMATION | 14 |
| DURÉE DE VIE | 14 |

CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 60.

- ✓ Le concept.
- ✓ Neuf joueurs en réseau.
- ✓ Graphismes.
- ✓ Un rien répétitif.
- ✓ L'intérêt d'un joueur.



INNATEC (anciennement INFOTEC)

65, Ave Edouard Vaillant 93500 - PANTIN Métro : Métroline Paris La Courneuve - arrêt du nord au sud de 10 à 12 h et de 13 à 19 h

Pc Compatible - Atari - Commodore - Amiga

Tél. : (16-1) 48 46 00 77

Configurations 486 & Pentium

MPEG

Multimédia

| | |
|---------------------------|-------|
| Lecteur Cd-Rom 2X..... | 399 |
| Lecteur Cd-Rom 4X..... | 799 |
| Lecteur Cd-Rom 8X..... | 1 199 |
| Lecteur Cd-Rom 24X..... | 2 099 |
| Sound Blaster Pro 16..... | 590 |
| Sound Blaster 16 ASP..... | 990 |
| Sound Blaster AWE32..... | 1 390 |
| Vidéo Blaster Se..... | 1 799 |
| Miro TV, Secam..... | 2 999 |
| Enceintes 160 W..... | 495 |



Communications

| | |
|-----------------------------|------|
| Cable de liaison PC/PC..... | 99 |
| Fax 9600 / Modem..... | 499 |
| Fax 14400 / Modem..... | 899 |
| Fax 28800 / Modem..... | 1899 |



| | |
|----------------------------|--|
| PC 486 VLB | |
| 4 Mo Ram ext. 64 | |
| 540 Mo D.E-IDE ext. 20 Go | |
| Contrôleurs Disque VLB | |
| 5vga VLB 1 Mo ext. 2 | |
| Lecteur 3,5" 1.44 Mo | |
| Ecran coul. 14" SVGA | |
| Clavier 102 T | |
| Boîtier mini tour | |
| 2 séries, 1 //, 1 port jeu | |



| | |
|----------------------------|--|
| PC Pentium PCI | |
| Triton | |
| 4 Mo Ram ext. 128 | |
| 540 Mo D.E-IDE ext. 20 Go | |
| Contrôleurs 4 Disques PCI | |
| Carte 5vga PCI 1 Mo ext. 2 | |
| Lecteur 3,5" 1.44 Mo | |
| Ecran 14" coul. SVGA | |
| Clavier 102 T | |
| Boîtier mini tour | |
| 2 séries, 1 // | |

Facilité de paiement

- Crédit 3 fois sans frais
- Crédit 10 fois ou plus
- sous réserve d'acceptation du dossier

Mise à niveau de PC

Ne Jetez plus vos micros !
Faites évoluer vos systèmes XT, AT/286 de toutes marques en 386 ou 486 ou Pentium

Expériences
4 ans

Nos services

Réparation et Modification Express
de toute marque Amstrad, Atari, Goupi,
Commodore, Compaq, IBM, Compatibles.

Intervention en 1 heure

| | |
|---------------------------------|-------|
| Scanner 256 niv. Gris..... | 599 |
| Scanner Coul. 600 DPI..... | 1 299 |
| Scanner Coul. A4, 1200 DPI..... | 2 499 |
| Scanner Coul. A4, 2400 DPI..... | 3 899 |

Bon de Commande

| | | | |
|---------------------|-------------|-----|-----------|
| Nom, Prénom : | Designation | Qté | Prix unit |
| Adresse : | | | |
| Port < 3 Kg. 70F | | | |
| Port < 3 Kg. 95F | | | |
| Port > 3 Kg. 120F | | | |

Disques Fast IDE, SCSI

| | |
|-------------------------|-------|
| Disque 540 Mo..... | 970 |
| Disque 1 Go IDE..... | 1 429 |
| Disque 1 Go SCSI 2..... | 1 699 |
| Disque 2 Go SCSI 2..... | 4 699 |



Contrôleurs Fast IDE, SCSI

| | |
|-----------------------------|-------|
| Crit E-IDE VLB..... | 199 |
| (2 séries + 1 // + 2 //) | |
| Crit Fast IDE, ISA..... | 699 |
| aussi rapide que le SCSI | |
| Crit Fast IDE VLB..... | 799 |
| (2 séries + 1 // + 2 //) | |
| Crit SCSI, ISA..... | 999 |
| Crit SCSI, PCI..... | 899 |
| Crit SCSI, PCI Adapter..... | 1 699 |



Cartes mères sans CPU

| | |
|------------------------------------|-------|
| C. mère 486D2-66 VLB..... | 499 |
| C. mère 486D2/4-66-100 VLB+..... | 899 |
| C. mère 486D2/4-66-100 PCI..... | 699 |
| C. mère Pentium 75-90-100 PCI..... | 999 |
| C. mère Pentium 200 MHz PCI+..... | 1 799 |

CPU - Overdrive & Mise à niveau

| | |
|------------------------------|-------|
| 486D2-66..... | 499 |
| 486D2/4-66..... | 799 |
| Pentium 75..... | 1 199 |
| Pentium 90..... | 1 399 |
| Pentium 100..... | 1 599 |
| Pentium 120..... | 2 099 |
| Pentium 133..... | 2 499 |
| Pentium 166..... | 4 799 |
| Overdrive Pentium 63/83..... | 499 |
| Upgrade 386->486/686..... | 199 |

Cartes Graphiques 64, 52, 16 bits

| | |
|---|-------|
| 5vga 1 Mo, 16 bits, ISA..... | 449 |
| 5vga 1 Mo, 32 bits, VLB..... | 599 |
| 5vga 1 Mo, 32 bits, PCI..... | 699 |
| 5vga 1 Mo, 64 bits, Miro Crystal..... | 1 199 |
| 5vga 2 Mo, 64 bits, Diamond Stealth 64..... | 1 799 |
| (16 M coül, Accél Windows) | |
| 5vga 2 Mo, 64 bits, Matrox Millennium..... | 1 999 |
| (16 M coül, Accél Windows) | |

Mémoires

| | |
|--------------------------|-------|
| Ram 1 Mo, vendu x 4..... | 229 |
| Ram 4 Mo, 32 bits..... | 699 |
| Ram 8 Mo, 32 bits..... | 1 599 |



Panzer General II

SSI bégaye

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : SSI/MINDSCAPE.

GENRE : WARGAME.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 400 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX33, 8 Mo, CD 2X, Win. 95.

Dans le genre « wargame », SSI nous gâte. Après Steel Panthers, voici Panzer General II, un soft dont l'approche plutôt stratégique s'inscrit dans la continuité du premier volet. Mais, attendez, il y a un truc bizarre... oh, dur ! C'est le même jeu.

ILS SONT bien gentils chez SSI, j'en ai même jusqu'à dire qu'on les aime bien, mais là, ils ont commis une légère indécatesse. Ils nous resservent, sous Windows 95, un produit sorti il y a un an sous DOS : Panzer General. Ok, certains plats (dont, par exemple, la quiche lorraine) sont meilleurs réchauffés. Le problème, c'est qu'ici la manip' n'apporte pas grand-chose au produit. Un scandale ? Oui, un peu quand même. Cela dit, ne soyons pas trop dur, si cette resucée est décevante et inacceptable en soi, ce soft reste le meilleur wargame stratégique jamais réalisé sur PC. Je ne peux donc que m'incliner à nouveau



▲ Plein d'unités à détruire... et à se faire détruire, c'est la bataille de la Meuse !

devant sa grande richesse. Renonçons d'emblée à toute comparaison avec Steel Panthers. Celui-ci, dont nous vous avons vanté les qualités (Gen4 n°83), portaient avant tout l'accent sur la dimension tactique des combats : le moral des troupes était géré, l'orientation des unités prise en compte, etc. Contrepartie d'une telle richesse tactique, vos unités n'étaient pas en nombre très élevé et vous pouviez optimiser leur potentiel tour par tour sans qu'une vision globale soit absolument nécessaire à l'accomplissement de votre mission. Avec Panzer General II, la gestion tactique de vos unités a été partiellement évacuée au profit d'une approche plus stratégique des conflits, d'où un soft d'une prise en main plus facile (moins de manœuvres par unité...) sans pour autant que l'intérêt ludique soit sacrifié.

Partez pour le front russe !

Première qualité qu'apprécieront les « fondus » de Seconde Guerre mondiale : sa fidélité historique. Que vous choisissiez un des 35 scénarios disponibles (Stalingrad, El Alamein, Berlin, etc.) ou que vous vous enga-

giez dans l'une des trois campagnes proposées (Europe, Afrique du Nord, Russie), la chronologie des batailles, la configuration du terrain, le climat et les forces en présence... tout est « historically correct ». Plus, toujours dans un souci de réalisme militaro-historique, chaque unité se décline en neuf facteurs d'attaque/défense auxquels s'ajoutent son potentiel de déplacement et son champ visuel. Complexe ? Non point. Le soft gère tout ces facteurs comme un grand, et l'interface de jeu est d'une prise en main remarquablement aisée. Mais décrivons les actions d'une unité par le menu détail, vous aurez ainsi un

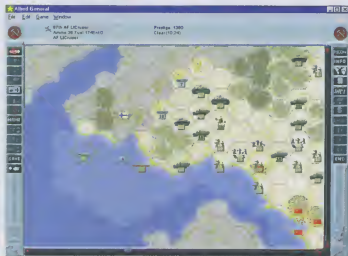
Dans une ►
p'tite fenêtre :
une vue
globale du
champ de
bataille.
Encore plus
illisible sous
Windows !



▲ Toutes ces fenêtres à ouvrir, fermer, ouvrir... mais nous sommes sous Windows 95 !

Une des rares ► nouveautés par rapport à la version DOS : la possibilité de retrouver immédiatement une unité.

Quelques films d'archives précèdent chacune de ▼ vos campagnes.



Vous avez accès ▲ à de nouveaux équipements et à la date historique de leur apparition sur les champs de bataille.

Prenez garde à l'influence des conditions climatiques (changements) sur le potentiel de déplacement de ▼ vos unités !

Achetez de nouvelles unités à l'aide de vos points de prestige (plus de cent types différents, tous ► pays confondus).

aperçu de la simplicité d'utilisation et de la richesse de Panzer General bis. Que vous jouiez les Alliés ou les forces de l'Axe, vous avez une mission à effectuer en moins de X tours (prendre une ville, anéantir une armée, etc.). Vous manœuvrez l'ensemble de vos unités une par une (déplacement puis tir, ou l'inverse). Ensuite, votre adversaire (humain ou soft) fait de même. Et cætera.

Tout en deux clics !

Cliquez tout d'abord sur une de vos troupes, les cases ne lui étant pas accessibles se grisent. Un autre clic sur une case non grisée et hop : déplacement effectué. Passez ensuite le curseur sur les unités ennemies avoisinantes. Une petite cible apparaît ? Vous pouvez tirer. Prenez d'abord connaissance de l'évaluation des pertes respectives qui s'affiche. C'est valab' ? Clic ! Deux zoulies explosions, l'une sur l'unité ciblée (attaque), l'autre sur la vôtre (riposte) :

les effectifs de chaque unité décroissent. À l'inverse, l'expérience de la vôtre augmente : elle sera désormais plus efficace au combat. Mieux, à chaque fois que vous anéantissez une unité ennemie ou prenez une ville, votre prestige augmente. Celui-ci vous permettra, par conversion, d'obtenir de nouvelles unités, d'en réapprovisionner certaines en munitions et carburant, d'en remplacer d'autres par des unités plus performantes... chaque opération ne nécessitant que deux cliques au maximum. Confortable d'utilisation et riche de potentialités, ce soft est tout aussi intéressant que son prédécesseur. Seul regret, le scrolling de la carte présent dans la version Dos a été remplacé dans Panzer General II par un système d'ascenseurs « windowsien » moins intuitif et, disons-le, plus lourd. Cela dit, ne chipotons pas, ce soft est un excellent wargame. Déjà vu, certes, mais excellent. ■

Éric Emaux

L'avis d'Éric

★★★★★

Panzer General a-t-il été promu « II » pour abuser l'acheteur potentiel ? Son adaptation sur Windows 95 est-elle due à la concurrence de Battle Isle III ? Ch'ais pas. Une seule certitude : ce soft, déjà excellent sous Dos, le reste sous WinWin (prononcez « ouïin, ouïin »). Cela dit, seuls ceux qui ne connaissent pas Panzer General peuvent légitimement se précipiter sur cette deuxième mouture. Je pense également aux heureux possesseurs de Mac qui disposeront, eux, d'une résolution de 800X600. C'est vraiment trop injuste !



| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 14 |
| SON | 12 |
| ANIMATION | - |
| DURÉE DE VIE | 17 |

CONFIG. RECOMMANDÉE :

PC 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, Windows 95.

- ✓ Confortable historique.
- ✓ Dimension stratégique.
- ✓ Môtin, quel wargame !
- ✓ On connaît déjà.
- ✓ Carte avec ascenseurs.
- ✓ Vue globale illisible.

Red Ghost

White Spirit

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : EMPIRE.

GENRE : ACTION/STRATÉGIE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MIN. : PC 486 DX33, 8 Mo, CD 2X.

Empire apprécie la stratégie : après avoir récupéré Navy Strike, auparavant chez Microprose, voici Red Ghost, la simulation d'une force d'intervention secrète en prise avec une organisation paramilitaire. Tout cela n'est point très catholique...

COMME d'habitude, les puissances mondiales sont bien embêtées... Aujourd'hui, une organisation paramilitaire, Red Ghost, est la cause de tous leurs problèmes. La solution, c'est vous : la première unité du STAG (Groupe spécial d'intervention tactique), désormais sous vos ordres. Chaque unité est composée de seize hommes dont les spécialités diffèrent : pilotes, conducteurs, tireurs et autres experts en démolition. Évidemment, plus le job d'été que vous attribuez à chaque homme sera proche de sa formation, meilleurs seront leurs résultats. Toutefois, avant

No more blindés ?
No problem,
établissez un joli
camp de
▼ retranchement !



▲ Batteries de missiles et autres tanks féroces seront votre quotidien.



▲ Des informations hautement stratégiques sont disponibles.



▲ L'hélico Apache fait des ravages !

de choisir précisément votre équipe, étudiez d'abord attentivement la carte de mission.

Les informations disponibles sur celle-ci sont variées. Radars, itinéraire des renforts, réseaux de communications peuvent tous être visualisés. Il est crucial de neutraliser les connexions existant entre les bâtiments adverses : si l'information ne circule pas, la défense ennemie ne sera plus, ô joie et bonheur, qu'un chaos primordial. Les réseaux électriques ne sont pas non plus à négliger : privées de leurs petits électrons nutritifs, les tourelles de défense deviennent alors inoffensives. Partons à l'assaut des vilains Red Ghost. Mais d'abord quelques affligeantes banalités : une jeep ne flotte

pas, un hélico encore moins, et un champ de moutons (meééhème de moutons ennemis) vaut mieux qu'une batterie de missiles adverses comme piste d'atterrissage. Voilà c'est dit. Si vous le désirez, vous pouvez prédéfinir un itinéraire « événementiel » pour vos unités : stopper et neutraliser l'ennemi avant de continuer, attendre jusqu'à ce qu'une autre équipe atteigne ce point, etc. D'importantes possibilités s'offrent à vous, garantissant ainsi de multiples scénarios pour une finalité commune : la victoire (sans condition !).

Une pression sur F2 et la visualisation VGA en 3D de l'équipe sélectionnée apparaît : c'est plutôt réussi, de plus, la résolution permet aux non-possesseurs de Pentium 133 Mhz de jouer

sans problème. Les différents moyens de locomotion comme les chars (parfois amphibie), hélicoptères, etc., permettent d'embarquer différentes équipes : saboteurs, démineurs, toutes



▲ Enfin un allié dans ce monde de brutes !



▲ Même le fleuve est en guerre : il est miné !

peuvent être contrôlées précisément. Tentez avec elles de vous emparer des ressources ennemies (véhicules, armes) lors de la prise de contrôle de bâtiments. Les bruitages dédiés à tout ce beau monde sont très agréables : le vent, le clapotement de l'eau, le gazouillis des zozios, le régime moteur des appareils, tout est parfait. Enfin, sachez que les différentes missions sont variées, la difficulté, le climat, les territoires et les objectifs des missions également. Navy Strike vous a plu ? Vous aimerez sans doute Red Ghost. Vous n'avez pas Navy Strike ? Laissez-vous alors tenter par cet honnête soft d'action-stratégie. ■

Arnaud Gadal



▲ Voici trois zones possibles de débarquement.

L'avis d'Arnaud



Voilà un jeu polyvalent, conjuguant de fort belle manière stratégie (étude de la carte) et action (combats en 3D). De plus l'ensemble est relativement complet, de nombreux choix stratégiques vous sont offerts : disposez vos unités intelligemment et c'est au moins 50 % de la mission effectuée. Le mode VGA utilisé est convenable pour les graphismes et réclame moins de puissance de la part de nos machines favorites. Cependant, un mode plus fin pour la carte de mission aurait été plus judicieux pour tactifier agréablement.



INTÉRÊT

HIT

| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 14 |
| SON | 16 |
| ANIMATION | 16 |
| DURÉE DE VIE | 14 |

CONFIG. RECOMMANDÉE :
PC 486 DX4-100.

- ✓ Choix stratégiques.
- ✓ Bruitages.
- ✓ Varié.
- ✓ Beau mais pas trop.
- ✓ Carte trop petite.
- ✓ Équipage muet.



Escape from Planet Arizona, tu n'y échapperas pas !

Dans ce monde étrange de Planet Arizona, ta vie est en danger. Pour survivre, la seule arme, c'est l'anglais. Alors, exprime toi !

Dans Escape from Planet Arizona, tu te déplaces librement dans un monde en 3D. Pour survivre, il faut absolument communiquer avec les autochtones.

Tu traverseras une ville, un désert et une mine abandonnée. Cherche une grotte dans le désert, récolte des indices dans la bibliothèque de la ville, ou commande un repas au saumon. Attention, le serveur dégage vite !

Attention, tu n'es pas dans ton milieu naturel et le temps t'est compté. Pas de choix : SPEAK OR DIE

Escape from Planet Arizona contient :

• Une ville entière créée sous QuickTime® Virtual Reality

• Treize acteurs et actrices professionnels américains

• Une vidéo QuickTime® filmée en décors réels en Arizona

• De stupéfiants Graphismes 3-D conçus par Strata Studio Pro®

• Un lexique digital complet d'anglais

- Le premier jeu d'aventures linguistiques !
- Primé par la presse spécialisée internationale.
- Prix de lancement : 395 FF (TVA et port inclus →)

Systèmes d'exploitation requis - Sous Windows : Windows 3.1, 486 DX, 8MB RAM, 12 MB pour Windows 95, CD-ROM double vitesse, 256 couleurs, Sound Blaster ou carte son équivalente. Sous Macintosh : Mac OS 7.1, 68030, 8MB RAM, CD-ROM double vitesse et 256 couleurs.

Livraison sous deux semaines. Retours scellés acceptés sous dix jours.

Frais de port à la charge du destinataire. Dommages à la charge de l'expéditeur.

Commande dès aujourd'hui ! Appelle-nous au (1) 42 61 10 79 ou au 05 020 030 (N° Vert Province), ou retourne ce coupon :

- ☐ Oui ! Je commande _____ exemplaires du CD ROM Planet Arizona, au prix unitaire de 395 FF (port compris).
- ☐ Je souhaite recevoir plus d'informations sur ce jeu linguistique EF.

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Téléphone Ordinateur

Age Mode de paiement : ☐ chèque joint ☐ Carte Bleue

Signature (représentant légal pour les mineurs)

date limite de validité :



Multimedia

9 rue Duphot
75001 Paris
Tél. : (1) 42 61 10 79
Numéro Vert : 05 020 030
Fax : (1) 42 86 09 91
e-mail : (anzona@ef.com)

Wrestle Mania

Mords z'y l'œil !

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : ACCLAIM.

GENRE : COMBAT.

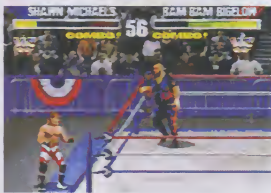
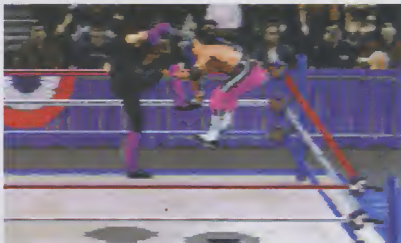
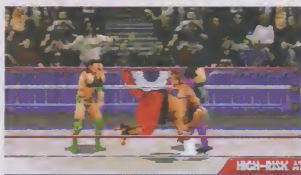
DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : PC 486/25, 8 Mo, CD 2X.

Le catch avait sa légende : le Bourreau de Béthune, 180 kg de bidoche surmontés d'une cagoule noire (souvent imité, jamais égalé). Il a désormais son jeu micro : Wrestle Mania, tout l'esprit du catch dans un CD-Rom d'à peine dix grammes.

SI POUR la boxe, les « arrangements » constituent encore aujourd'hui un scandale, le catch bénéficie lui d'une totale impunité : le principe est admis par tous, c'est du chiqué. L'important n'est pas dans l'issue du combat, dont tout le monde se contrebas frénétiquement les mirabelles (puisqu'il est convenu d'avance), mais dans le Simulacre et le Spectacle, tous les deux avec un grand « S ». Coups d'épaule appuyés, écrasements, projections dans les cordes, étranglements, torsions de bras, de jambes et de scoubidous... tout est faux. Les catcheurs font semblant de

En fin de championnat, vous aurez trois catcheurs ▼ à combattre !



► Oumf ! En dehors de ses sorts d'attaque, Undertaker sait également utiliser ses genoux.

◀ Sortie de ring. Même si Bang Bang Bigelow vous attend, remontez vite, vous perdez de l'énergie.

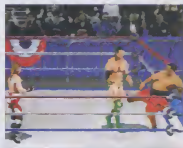
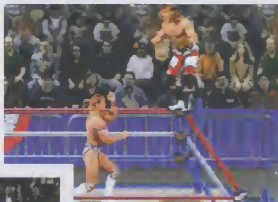
se malmener et le public feint d'y croire. Le catch n'est donc pas un sport mais plutôt une chorégraphie improvisée et « sévèrement burnée », une pseudo lutte gréco-romaine grimaçante et caricaturale. D'un côté, les « méchants », qui multiplient sournoisement les coups irréguliers (étranglement dans les cordes, manchettes assénées hors combat, etc.). De l'autre, les « bons », qui se font d'abord rétamé mais triomphent en fin de match. Alors, certes, certains trouvent ce type de spectacle stéréotypé et sans surprise, et ils n'ont pas tort... mais d'autres apprécient sa dimension festive et « jubilatoire », et ils ont raison. Avec *Wrestle Mania*, le catch devient beat them up et peut, à ce titre, satisfaire tout le monde. D'abord, parce que désormais vous

devez « vraiment » sonner vos adversaires (joués par le soft ou un autre joueur), l'issue du match ne dépendant que de vous. Ensuite, parce que ce jeu, en renonçant à une certaine forme de réalisme « simulationniste », parvient néanmoins à reproduire ce qui fonde le catch : un esprit pas sérieux et une recherche du spectaculaire. Bien sûr, on peut trouver regrettable qu'il n'y ait pas d'arbitre ou que les combats au sol (strangulations, torsions, etc.) soient impossibles mais, malgré cela, aucun doute possible : c'est du catch !

Dès la présentation des huit concurrents (seulement), le ton est donné : l'équarisseur (Bang Bang Bigelow), le blond aryen (Lex Luger), le loupard (Razor Ramon)... presque tous renvoient à un archétype du genre.

Réaliste : vous pouvez monter dans les cordes puis sauter sur l'adversaire.

Quand Yokozuna s'appuie sur les cordes pour se propulser, un conseil : ▼ poussez-vous.



▲ Chacun des huit catcheurs proposés bénéficie d'un écran de présentation.

Vous choisissez votre catcheur... qui s'empresse de provoquer son premier adversaire. Les voilà maintenant sur le ring. Que le spectacle commence ! Huit directions et six actions de base : coup de poing/méga mandale, coup de pied/méchant lancer de savate, parade et course.

Numérotez vos abattis !

Contrairement aux classiques du beat them up (du genre Street Fighter), les directions haut/bas vous feront vous déplacer dans la largeur du ring (et non bondir ou vous accroupir). Vous pourrez ainsi éviter le combat en base : vous décalant latéralement, monter sur un poteau puis sauter sur l'adversaire, courir et prendre appui sur les cordes pour accroître la puissance de vos coups de pieds... comme lors d'un « vrai » match ! Chaque catcheur possède ses propres coups et coups spéciaux : le clown Joink distribue d'immenses torņolets, Sham Michaels brandit une batte de base ball, Bam Bam Bigelow prend son adver-

Un des coup spéciaux ▶ de Doink le clown : la poignée de main électrique.

saire par les jambes puis lui écrase consciencieusement la tête sur le ring, Yokozuna (un sumotori) fait tourner sa victime ou lui donne des coups de ventre... Le nombre de coups spéciaux s'élève à six connus par catcheur, les autres étant à découvrir par vos soins. Certains d'entre eux s'effectuent par combinaison d'actions : vous devrez d'abord courir, soulever l'adversaire ou lui saisir la tête pour pouvoir ensuite effectuer un « coup spécial ». La plupart sont très spectaculaires, pas réalistes du tout, mais franchement comiques. Une idée originale : les joueurs ne déversent pas des flots de sang à chaque coup mais perdent des objets en fonction de leur personnalité (quilles et ballons colorés pour le clown, chaînes pour Razor Ramon, etc.). Bref, les concepteurs ont misé sur la dimension « fun » du catch... et ont gagné leur pari. ■

Éric Ernaux

L'avis d'Éric

★★★★

Bon, d'accord, *Wrestle Mania* souffre de graphismes VGA assez grossiers, mais sa jouabilité est exceptionnelle pour un jeu de catch ! Par ailleurs, avec des coups qui mêlent réalisme et délire, fun et spectaculaire sont au rendez-vous. Pourtant, si les qualités de *Wrestle Mania* en font un soft très attractif, l'absence d'attaques haute et basse réduit passablement le nombre d'actions possibles. De ce point de vue, les joueurs émérites de beat them up en tout genre risquent quand même de le trouver un peu « court ».



◀ Ah, les incontournables redomontades d'avant match ! Dommage qu'il leur manque la parole.



INTÉRÊT

HIT

| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 12 |
| SON | 14 |
| ANIMATION | 15 |
| DURÉE DE VIE | 16 |

► **CONFIO. RECOMMANDÉE :**
486 DX2-66, 8 Mo de Rom,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse, Gamedpad 4 boutons.

- ✓ Jouabilité
- ✓ Fun.
- ✓ Ambiance catch.
- ✓ 8 catcheurs seulement.
- ✓ Pas assez de coups.
- ✓ Graphismes à la poche.

Virtual Karts

Tous les Karts en main

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : MICROPROSE.

GENRE : SIMULATION.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 400 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

Le « Virtual... » est à la mode, Microprose l'a compris et sort ce mois-ci Virtual Karts. Cette course de karting, plutôt portée sur la simulation que sur l'arcade, étonne par son réalisme : graphismes et angles de vue soignés sont au programme.

LE MANUEL DONNE le ton : « Il faut être un peu dérangé pour piloter des karts à des vitesses avoisinant parfois les 150 km/h. » On va pouvoir jouer les tarés. Pourquoi ? Parce que c'est rigolo. D'ailleurs, de l'avis même des concepteurs du jeu (ou en tout cas de ceux du manuel), il est fort plaisant de jouer à prendre des risques sans risques. Ils n'ont pas tort... Z'iriez, vous, sur des tondeuses à gazons kitées jusqu'à l'os, sur des circuits infernaux risquer votre peau ? Mouais... pourquoi pas, mais



▲ Celui-là, je vais me le faire à la corde. Ouarg ! Une mémé veut traverser !



▲ Ok, ok, j'ai loupé mon départ...



▲ À la recherche d'un raccourci...

seulement si y'a rien à la télé alors... L'introduction très rythmée (très rock) achève votre montée d'adrénaline. Vous prenez le volant et. Stop. pas si vite ! Observez l'interface, belle, intuitive, et profitez-en pour paramétrer quelques brouillies. Outre

vosre nom, celui de l'équipe et son logo, choisissez le nombre de tours à effectuer (1 à 99), les conditions météo (beau, nuageux, pluvieux), votre combinaison, un circuit parmi les douze proposés, et certains aspects mécaniques. Ils sont quatre : la couleur et la forme du châssis (aucune influence sur les performances), le type du moteur (au choix : l'équivalent du 50 cc, un 100 cc et un 125 cc). Le premier est un peu lent mais permet de tourner sans freiner, cette manœuvre est plus délicate pour le 100 cc, et c'est tout droit avec le 125 cc. Viennent ensuite les pneumatiques, (gommes tendres, médium, dures et les pneus pluie). Les tendres sont plus efficaces mais durent moins longtemps et inversement. Enfin, l'accélération et la vitesse de pointe sont paramétrables, mais attention : plus votre kart accélérera fort, moins



Argh ! ils s'accrochent les rascals ! ▶



▲ Dans le brouillard de New York.

élévée sera sa vitesse maximale. Réglages terminés, une question demeure : course simple ou championnat ? Dans les deux cas, soit vous démarrez directement la course (en dernière position), soit vous vous entraînez afin d'obtenir une bonne place sur la grille de départ.

C'est dur !

Pour contrôler votre véhicule, les concepteurs ont pensé à tout : une souris, des joysticks (Flightstick Pro, Thrustmaster FCS, etc.), des volants (Formula Steering Wheel, etc.), mais... pas de clavier ! Celui-ci ne sert



▲ Une vue au ras de la route.



▲ Pas de demi-tour ici...

sont transcendantes : c'est beau partout. La fluidité est au rendez-vous, néanmoins Mr Pentium est le bienvenu dans le mode VGA. Sinon aucun problème pour le VGA plein écran, ni pour les deux autres modes aux fenêtres plus modestes. En fait,

chaque configuration trouve son bonheur. Les nombreuses vues disponibles (celle du conducteur, externe, « T.V. », gauche, droite...), sont très réussies,

même si certaines sont déconseillées pour la conduite. À propos de celle-ci, rien à dire, tout est cohérent : du tout droit si la vitesse est trop élevée dans le virage, en passant par les bumpers sur le côté de la piste, aux adversaires vous signalant leur arrivée par des mots doux ; tout est parfait. Pour ce qui est des sons, seuls le

L'avis d'Arnaud



Virtual Karts est sans doute la simulation de kartings la plus réaliste qui soit sur PC. Un réalisme d'abord visuel : ça grouille de graphismes finement digitalisés. Pour ne rien



gâcher, c'est mappé de partout ; et du point de vue simulation à proprement parler, la seule gêne réside au début, dans le contrôle de votre véhicule à l'aide de la souris : l'habitude aidant, on y arrive. Mais plus pratique aurait été l'emploi du clavier pour les non-possesseurs de joysticks. Pourquoi faire simple quand on peut jouer à la souris...

▲ À Central Park, le gazouillis de mon 100 cc remplace celui des p'tits zoiseaux...



Au départ de ▲ San Francisco.

moteur et les pneus bénéficient de bruits, vos adversaires et le présentateur parlent parfois et c'est tout. L'ambiance sonore, ayant tout de même le mérite d'être sobre, devrait être un poil plus étoffée... par contre pour les petits détails, c'est tout bon : de nombreux drapeaux sont présents (départ, arrivée, accident, dernier tour...). Ce soit plutôt complet, aurait avec une maniabilité un peu meilleure, vraiment pété la baraque. Virtual Karts constitue cependant par son réalisme, une très bonne alternative à Superkarts, ne traitant lui que de l'aspect purement arcade du karting. ■

Arnaud Gadal

Trajectoire, anticipation, accélération : tous les facteurs de la réussite

qu'à changer de vitesse, de résolution et d'angle de vue ! C'est déconcertant et peu pratique pour les non-possesseurs de ces merveilleux objets que sont les joysticks. J'oublie la souris ? Non, non, rassurez-vous, y a la souris, mais bon. C'est pas top, au début surtout, après on s'y fait. Cela dit, les différentes résolutions graphiques



INTÉRÊT

HIT

| | |
|--------------|----|
| GRAPHISME | 18 |
| SON | 15 |
| ANIMATION | 18 |
| DURÉE DE VIE | 16 |

■ CONFIG. RECOMMANDÉE :
PENTIUM, lecteur
CD-Rom quadruple vitesse.

- ✓ Réalisme.
- ✓ Huit joueurs en réseau.
- ✓ Interface.
- ✓ Contrôle à la souris.
- ✓ Ambiance sonore.
- ✓ Accès fréquents au CD.

Vir One

L'infrarouge, dans le monde des ordinateurs, a souvent été synonyme de « gadget ». Et si le Vir One ne déroge pas à cette règle, ce joystick, par la qualité de sa conception, peut au moins se targuer de fonctionner correctement, en plus de donner au joueur une plus grande liberté de mouvement.

MALGRÉ TOUT, ce n'est pas une raison pour vous vautrer lamentablement dans votre canapé, à la manière d'un vulgaire consoleux !

Ce joystick possède *a priori* le double avantage de vous éviter un fil de plus où se prendre les pattes, et d'encombrer votre espace de travail, déjà surchargé de canettes de Coca et de paquets de Pop Corn éventrés. En plus de la liberté, le Vir One étonne par son look futuriste plutôt réussi. Il suffit de se promener dans la rédaction, l'engin à la main, pour que tout le monde s'exclame : « Ouah, où t'as eu ça, cool, on dirait que ça sort de *Star Trek* ! » Évidemment, dans ces cas là, il suffit de prendre le ton hau-



DISPONIBILITÉ : **DISPONIBLE.**

PRIX : **ENVIRON 500 F.**

NOTE : ★★

CONSTRUCTEUR : **MICROCONTROL.**

tain approprié, genre « je travaille, môa », pour se débarrasser de l'importun et courir vers son bureau pour essayer la bête.

À l'installation, je ne peut réprimer quelques appréhensions au niveau du vécu. Ma dernière expérience en matière de joystick infrarouge remonte à l'époque préhistorique où l'Amiga Rex régnait en maître incontesté sur Terre, et s'était résumé à un rapide aller-retour au magasin pour échange. Pourtant cette fois-ci, ça marche ! D'accord, au départ, les résultats ne sont pas très concluants, et il faut passer un temps non négligeable à la calibration du Vir One pour chaque jeu. Le problème vient, paradoxalement, de la liberté de mouvement conférée par la manette : difficile en effet de déterminer les limites de déplacement maximales, ainsi que de réprimer les tremblements nerveux lors du calibrage de la position neutre ! Mais bon, après une petite cure de désintoxication, tout finit par rentrer dans l'ordre, et force est de reconnaître qu'ensuite la réaction de la manette à vos sollicitations s'avère concluante. Malgré tout, le bras humain étant ce qu'il est, quelques approximations restent inévitables, à moins de se faire greffer des ressorts de rappel dans le poignet...

Le Vir One dispose de deux boutons faisant office de gâchette, avec un troisième se trouvant à l'arrière de la partie supérieure. Trois boutons, c'est juste insuffisant pour la plupart des simulateurs actuels, les joysticks dédiés à la simulation en possédant quatre au minimum. Du coup, le Vir One semble plutôt destiné aux jeux d'arcade ou plus généralement à ceux qui se satisfont de deux boutons, étant donné que le troisième bouton n'est accessible qu'avec l'autre main. Sur le dessus du joystick se trouve aussi une espèce de pad digital, d'une efficacité douteuse puisqu'il faut utiliser un switch pour pouvoir l'activer d'une part, et utiliser sa deuxième main de l'autre. Bref, c'est fromage ou dessert, soit vous avez le joystick analogique, soit un joypad high-tech. Malgré ces quelques défauts évidents, la prise en main est assez agréable et dès l'instant où vous pouvez poser le coude quelque part, son utilisation ne génère que peu de fatigue. Pour finir, soulignons une bonne idée du constructeur, puisque le joystick se met en veille automatiquement pour économiser ses piles. En somme, pour environ 500 F, le Vir One reste dans la catégorie des gadgets de luxe mais qui au moins a le mérite d'être à la hauteur de ses prétentions. ■



Creative Labs 6X IDE

DISPONIBILITÉ : **DISPONIBLE.**

PRIX : **MOINS DE 1 500 F.**

NOTE : ★★★★★

CONSTRUCTEUR : **CREATIVE LABS.**



Plop, chaque fois qu'on tourne le dos, un constructeur nous pond un nouveau lecteur CD-Rom ! Ce mois-ci, c'est au tour de Creative Labs de nous proposer un lecteur sextuple vitesse à la norme IDE. L'avantage est qu'au moins il ne vous posera pas de gros problèmes d'installation, puisqu'il se branche directement sur la carte mère ou votre carte son (Creative Labs, bien sûr !). Le driver prend environ 14 Ko en mémoire vive, ce qui reste acceptable sans être exceptionnel. Le lecteur lui-même semble bénéficier d'une construction de qualité. De plus il travaille en silence, avec une ouverture et fermeture de tiroir discrète et sans heurt. Il lit avec la même facilité tous les types de CD, ce qui n'était pas toujours le cas des anciens lecteurs 2X du même constructeur. Au niveau des performances, le taux de transfert oscille entre 850 et 900 Ko/s, des valeurs tout à fait normales pour un 6X. Le temps d'accès moyen (d'ailleurs au moins aussi important que le taux de transfert) avoisine les 200-210 ms, une performance honnête mais quand même largement inférieure aux 140-160 ms d'un Pioneer 4X. Mais vu la qualité apparente de sa construction, et des performances dans la bonne moyenne, son prix très bas le place dans le peloton de tête des lecteurs 6X. ■

Actuellement en kiosque

PREHISTORIK 2



Un super jeu d'arcade avec plus de 170 bonus à ingurgiter MIAM.

PC Disquettes également disponibles



disponibles par correspondance auprès de

**PRESSIMAGE, Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93108 MONTREUIL-CEDEX**

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....

CP:..... VILLE:.....

PC Disquette/ PREHISTORIK2-64 F

Superski2-64 F Moktar-64 F Drakken-64 F

2 titres-120 F 3 titres-170 F 4 titres-215 F

+ Port et frais d'expédition = 15 F

soit un montant total de F.

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE

GREAT NAVAL BATTLES IV

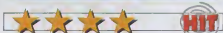
BATAILLE NAVALE
sur PC CD-ROM
édité par MINDSCAPE



On ne change pas une formule qui gagne. Voici le quatrième volet de la série qui a imposé SSI comme le spécialiste du combat naval. Pour les martiens, ce jeu permet de prendre le commandement d'une des flottes principales au cours d'un affrontement pendant la Seconde Guerre mondiale. Comme dans les précédentes versions, vous aurez droit à la gestion de pratiquement tous les paramètres. Les modifications de cette version concernent l'apparition du radar, le type d'avions et d'unités disponibles, les opérations sous-marines, les dégâts structuraux, un générateur aléatoire de batailles.

FOOTBALL PRO 96

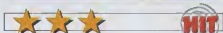
SIMULATION SPORTIVE
sur PC CD-ROM
édité par SIERRA



Faisant suite à Football, Football Pro et Football Pro 95, cette nouvelle mouture en SVGA de football américain est encore plus complète avec des graphismes de haute qualité, la possibilité de faire ses propres tactiques, de voir et revoir l'action sous n'importe quel angle. Elle inclut les nouvelles règles de la NFL, les nouvelles équipes, les statistiques des joueurs et celles des trente équipes professionnelles (les américains adorent ça). Malheureusement tout en anglais, le jeu nécessite un Pentium et 16 Mo pour être tout à fait confortable. Indispensable aux passionnés.

POOL CHAMPION

SIMULATION DE BILLARD
sur PC CD-ROM
édité par MINDSCAPE



Certaines mauvaises têtes vont encore grogner : « Oh, non ! Encore un billard ». C'est sûr, on ne peut pas dire le contraire. Cependant, celui-ci sort du lot par la qualité de sa réalisation et par son intérêt. Vous allez pouvoir pratiquer un billard à 8, 9, 10 ou 15 billes (ça reste quand même très américain) dans un environnement où les décors sont entièrement en images de synthèse très peaufinées. Toutes les options classiques (visualisation des trajectoires, aides, tricheries) sont présentes et le mode tournoi vous permettra de gagner plein de fric, car ici mon-sieur, on joue du blé !

THEXDER

JEU D'ARCADE
sur PC CD-ROM (WINDOWS 95)
édité par SIERRA



Sierra n'est pourtant pas le premier venu dans le monde du jeu vidéo. Lorsque l'on sait cela, on se demande comment l'éditeur américain peut nous servir un jeu d'arcade d'une banalité et d'un manque d'intérêt aussi affligeant. Ce n'est pas franchement beau, ça ne renouvelle pas vraiment le genre, ça a tendance à ramer un tantinet sur Pentium, bref : on se demande quel est l'intérêt de ce soft au nom aussi improbable que mystérieux. Le fait que le jeu soit spécialement écrit pour Windows 95 (est-ce bien un avantage) ou que l'on puisse y jouer en réseau ? On se pose toujours la question.

KRYPTON EGG

JEU DE CASSE BRIQUES
sur PC CD-ROM
édité par C2V



Déjà sorti il y a près de deux ans sur support disquette, ce jeu vous propose de détendre vos nerfs sans trop vous prendre la tête à travers cent niveaux de casse briques. Le casse briques en lui-même est sympa avec plein de possibilité de raquette (tir, fusée, colle, agrandissement et beaucoup d'autres) et des tableaux originaux. Le support CD offre en plus des animations sur les étapes intermédiaires. La grosse déception vient de la taille de la fenêtre, ridiculement petite qui ne prend pas plus d'un cinquième de l'écran. Il fera le bonheur des secrétaires qui surchauffent, pour les autres...

GRAND PRIX MANAGER

SIMULATION D'ÉCURIE DE FORMULE 1
sur PC CD-ROM
édité par MICROPROSE



Cette simulation économique vous confie la charge d'une écurie de F1. Au programme : Test drive, recherche, gestion de budget, sponsoring, mécanique en herbe et courses en temps réel. Hélas ! Le tout manque cruellement d'intérêt. Au fil des menus qui nous écrasent sous une multitude d'options tantôt amusantes, tantôt douteuses, on finit tout de même par s'ennuyer ferme. Malgré le détail apporté à la gestion, et la relative simplicité de l'interface, Grand Prix Manager reste inférieur aux standards du genre. On ne peut vous le conseiller que si vous avez l'âme d'un Enzo Ferrari (sans les sous).

CYBERSPEED

COURSE FUTURISTE
sur PC CD-ROM
édité par MINDSCAPE



Shoot/course très loin de la qualité de Hi-Octane, Cyberspeed présente l'unique intérêt de fonctionner sous Windows (en est-ce un ?). En effet, alors que le premier vous laissait une relative liberté et, surtout, vous proposait un concept homogène, le second vous enferme dans un circuit en « U » et vous contraint à des rééquilibrages permanents (tout déport entraîne une perte de vitesse), d'où un petit côté Bobsleigh assez malheureux. Si j'ajoute qu'il est impossible d'y jouer en link/réseau, vous comprendrez que, malgré des graphismes et une musique honorables, nous n'ayons pas vraiment accroché.

ALIEN VIRUS

JEU D'AVENTURE
sur PC CD-ROM
édité par FUNSOFT



Vous rejoignez votre copine sur une base spatiale. Après de long mois de séparation, il faut reconnaître que la perspective de faire crac-crac vous enthousiasme plutôt. Mais voilà, crac (seulement), personne sur les lieux. Que s'est-il passé ? Commence alors une longue errance dans les couloirs et salles lugubres de la base durant laquelle vous allez ramasser des objets et les utiliser à bon escient pour progresser. Linéaire, de conception très classique, Alien Virus échappe néanmoins à l'oubli grâce à ses graphismes SVGA, une excellente bande sonore et une interface simple et confortable. Pas mal !

COMANCHE

SIMULATION
sur PC CD-ROM
édité par NOVALOGIC



Déjà consacré sous PC comme étant une des meilleures simulations d'hélicoptère de combat, sinon la meilleure, Comanche sort enfin sur votre Mac adoré... et c'est impec ! Le soft a même été amélioré : graphismes SVGA, nombreuses scènes cinématiques, cent missions différentes (!), si vous êtes amateur de simulations aériennes, il n'y a pas à hésiter. Cela dit, nous avons parlé de Macintosh (68030) mais nous pensions surtout au Power Mac. En effet, en deçà de ladite puissante machine, cela rame furieusement (même en VGA) et le plaisir de jeu s'en trouve franchement altéré.

MECHWARRIOR 2-Expansion Pack

SIMULATION DE ROBOTS
sur PC CD-ROM
édité par ACTIVISION



Douze missions judicieusement organisées au sein d'un authentique scénario, près d'une douzaine de nouveaux robots de combat, des équipements meurtriers révolutionnaires, des mondes originaux (sous-marin, espace, etc.)... cette extension de MechWarrior 2 est plutôt bien conçue et apportera au joueur un réel renouvellement de sa version de base. Cela dit, comme le concept, le fonctionnement et les objectifs de mission restent quand même assez proches, vous avez légitimement le droit de vous intéresser à un autre jeu plutôt que d'avoir le même soft, en « étendu » certes, mais également en plus cher.

SHOCKWAVE

SHOOT'EM UP
sur PC CD-ROM (Win 95), MAC CD-ROM
édité par ELECTRONIC ARTS



Quand Electronic Arts transpose un de ses produits sur d'autres supports, il ne le fait pas à moitié puisque Shockwave sorti il y a déjà deux ans sur 3DO sort sur Mac et sur PC Win 95. Le jeu vous place aux commandes d'un méga vaisseau de combat qui va devoir repousser une invasion extraterrestre. Le jeu en 3D vous laisse une très large liberté dans vos déplacements. Les deux versions nécessitent des machines correctes pour fonctionner (P90 ou Quadra 650) mais sont, dans ces conditions, assez fluides. Le jeu n'a pas vieilli et concurrence même certains produits actuels censés révolutionner le genre. Bref, y a bon.

SYSTEM SHOCK

JEU DE RÔLE/ACTION
sur MAC CD-ROM
édité par ELECTRONIC ARTS



Encore une adaptation. Cette fois c'est d'un jeu de rôle futuriste dont il s'agit. Ex-pirate informatique, vous vous réveillez un rien vaxeux sur une base spatiale avec pour mission de ramener à la raison l'ordinateur principal qui après avoir fait le ménage à bord a décidé de nettoyer la Terre des parasites humains qui l'occupent. Le jeu se présente un peu comme Doom mais avec cette fois une intrigue en béton armé. Ce jeu qui fut un événement sur PC lors de sa sortie emballera les amateurs du genre sur Mac. Une machine puissante est indispensable pour profiter pleinement du bijou.

DAY OF THE TENTACLE

JEU D'AVENTURE
sur MAC CD-ROM
édité par LUCASARTS



Génial, ce jeu d'aventure est génial ! Le scénario vous annonce déjà la couleur : trois jeunes aux personnalités « affirmées » (un hardy nonchalant, une psychotique et un p'tit prof) partent à la recherche d'une tentacule pourpre désireuse de devenir « le maître du monde »... complètement fou ! La folie des concepteurs ne s'arrête pas là : pendant le jeu, vous vivez un véritable déferlement de gags visuels et verbaux, une plongée dans un humour « non sense » débridé, le tout dans un univers graphique très « BD » disjointe. Une créativité hallucinante et hallucinée pour un jeu de référence !

LODE RUNNER ON-LINE

JEU DE PLATES-FORMES
sur PC CD-ROM
édité par SIERRA



Lode Runner, à la base, est un concept plutôt ancien : vous faites des trous pour vous débarrasser de vilains. Déjà, ce n'est pas très enthousiasmant, mais cela ne s'arrête pas là, les graphismes aussi sont datés... en plus d'être ridiculement petits. En fait, seules les animations sont honnêtes quoique microscopiques. Bon, d'accord, certains aiment bien la dimension réflexion de ce jeu. Mais même eux reconnaîtront que cette version Windows 95 en mode réseau ou modem (coopération) n'apporte pratiquement aucune valeur ajoutée, et cela même si 150 niveaux « 2 joueurs » ont été créés pour l'occasion.

REBEL ASSAULT II

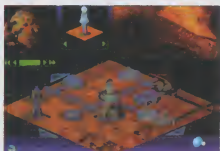
JEU D'ARCADE
sur MAC CD-ROM
édité par LUCASARTS



Les aficionados seront probablement déçus, en dehors de l'image archétypique du dark-trooper, les références à l'univers de Star Wars sont très rares, et cela pour cause de scénario « original ». Le jeu ? Et bien, comme il est entièrement en 3D précalculée, vous dirigez votre souris et cliquez-tirez à l'infini, comme dans le premier volet. Palpitant, non ? Heureusement, Rebel Assault 2 ne dure pas suffisamment longtemps pour que le joueur ait le temps de se lasser (trois heures environ). Le bilan est donc plutôt sévère. LucasArts signe ici un soft moyen, certes bien réalisé, mais sans grand intérêt.

OUTPOST

JEU DE GESTION/STRATÉGIE
sur MAC CD-ROM
édité par SIERRA



Sorti il y a au moins deux ans sur PC, Outpost bénéficie maintenant d'une adaptation sur Mac/PowerMac. Il s'agit d'une nouvelle version, mais franchement la différence passe assez inaperçue. Ou plutôt non, puisque la version Mac ne souffre pas des bugs de la première version PC, qui nécessitent le scénario disk pour être complet ! Bref, ce soft de gestion/stratégie vous place à la tête d'une colonie que vous devrez faire s'étendre et prospérer, avant qu'un astéroïde ne percute la Terre et ne détruise la race humaine. Fascinant à l'époque, ce soft paraît aujourd'hui d'un intérêt beaucoup plus limité.

SHANGAI : GRANDS MOMENTS

JEU DE RÉFLEXION
sur MAC CD-ROM
édité par ACTIVISION



Si on en juge par le nombre de versions de ce jeu qui ont déjà été déclinées (commerciales ou en shareware), il semblerait que tous les développeurs du monde aient commencé la programmation avec « Shanghai ». La mouture la plus aboutie et divertissante est sans doute celle d'Activision. Avec ses thèmes variés (histoire, science, etc.) et ses multiples micro-animations (lorsque vous apparez deux tuiles), Shanghai Grands Moments vous entraînera dans des heures et des heures de jeu... si vous aimez vraiment le genre. Car en termes de rapport créativité/prix (env. 400 F), ce soft n'est pas une affaire.

SAM & MAX

JEU D'AVENTURE
sur MAC CD-ROM
édité par LUCASARTS



Sam & Max s'inscrit nettement dans la lignée de Day of the Tentacle. Un chien et un lapin détectives qui recherchent une femme à cou de girafe, avouez que ce n'est pas banal. On est donc toujours, vous l'avez compris, dans le délire le plus total. Mémos situations cocasses, même style cartoon, même interface simplissime d'utilisation... Ceci dit, à l'instar du scénario, certaines énigmes sont assez tordues. DOTT n'avait pas toujours réussi à échapper à ce léger problème d'absence de logique, mais dans Sam & Max, le joueur nage un peu trop souvent dans l'irrationnel... d'où l'étoile en moins.

EN AVANT-PREMIERE EXCEPTIONNELLE
PARIS, LYON, GRENOBLE, LILLE, MARSEILLE ET NICE

RALPH FIENNES

ANGELA BASSETT

JULIETTE LEWIS

STRANGE DAYS

PAR LE CRÉATEUR DE TERMINATOR 2 & LA RÉALISATRICE DE POINT BREAK

Lightstorm Entertainment présente en association avec Kathryn Bigelow Ralph Fiennes Angela Bassett Strange Days Juliette Lewis
 Tim Scramore Michael Winslow Vincent d'Onofrio Grease Navel Randy Gershon Deep Forest Eleni Miragich Howard Smith
 Lily Rivert Matthew E. Leavelle Nigel Dornan Rane Sanjini Lawrence Kasanoff James Cameron
 James Cameron Jay Cocks James Cameron Steven Charles Jaffe Kathryn Bigelow

<http://www.strangedays.com>

LE POINT

**Info
Math**

GEN4

PC

MNEF

MIKO

MCM
LA CHAÎNE MUSICALE

FUN
RADIO



INVITATIONS* À RETIRER SUR 36.15 SI OUX

CHAQUE MOIS, LE 36.15 SI OUX EMME NE LES ÉTUDIANTS SUR LES MEILLEURES PISTES DU CINÉMA

ENQUÊTE

GÉNÉRATION 4

LECTEUR

Nous allons pas vous laisser remplir ce questionnaire sans vous donner une chance d'obtenir une contre-partie. Pour vous remercier de vos réponses, nous tirerons au sort 10 questionnaires remplis et offrirons à leurs auteurs un abonnement d'un an à Génération 4.

Que pensez-vous de la couverture de Génération 4 ?

- ☐ Elle donne envie d'acheter le magazine
☐ Il n'y a pas assez de texte
☐ Elle est trop fouillée
☐ Il y a trop de texte
☐ Ce sont toutes les mêmes

Que consultez-vous en premier :

- ☐ Le magazine ☐ Le CD

Que pensez-vous des dossiers de Génération 4 ?

(cochez les éléments avec lesquels vous êtes d'accord)

- ☐ Complète ☐ Incomplète ☐ Intéressante ☐ Ennuyeuse
☐ Symptôme ☐ Sévère ☐ Fiable ☐ Fantaisiste

Les rubriques du magazine vous intéressent-elles beaucoup, assez, un peu ou pas du tout ?

| | beaucoup | assez | un peu | pas du tout |
|----------------|----------|-------|--------|-------------|
| Sommaire du CD | | | | |
| Courrier | | | | |
| News | | | | |
| Previews | | | | |
| Reportages | | | | |
| Tests software | | | | |
| Tests hardware | | | | |
| Soluces | | | | |

Quelle note attribuez-vous au CD du magazine (de 0 à 5)

Présentation :

Facilité d'utilisation :

Richesse/diversité du contenu :

Qualité du contenu :

Toujours en ce qui concerne le CD du magazine, quel ordre d'importance accordez-vous de 1 à 5 (1 pour le plus important), aux critères suivants ?

Présentation :

Facilité d'utilisation :

Richesse - diversité du contenu :

Demos jouables :

Qualité du contenu :

L'interface Windows est-elle à votre avis nécessaire ?

- ☐ Oui ☐ Non

Jugeriez-vous utile une interface sous Windows 95

- ☐ Oui ☐ Non

Avez-vous eu des difficultés à installer votre CD ?

- ☐ Oui ☐ Non

Si oui, lesquelles ?

- ☐ Pas assez d'explications
☐ Installation non automatique
☐ Manque de précision sur la configuration matérielle requise (mémoire, carte son, carte vidéo...)
☐ "Plantage" de la machine
☐ Autre :

Parmi les genres de CD-Rom suivants, indiquez votre niveau d'intérêt :

| | très intéressant | assez intéressant | peu intéressant | pas intéressant |
|----------------|------------------|-------------------|-----------------|-----------------|
| Jeux | | | | |
| Culture | | | | |
| Charme | | | | |
| Éveil | | | | |
| Diversissement | | | | |
| Vidéo | | | | |

Vers quels types de jeux se portent vos préférences ?

- ☐ Aventure ☐ Simulation ☐ Action ☐ Reflexion ☐ Sport
☐ Shoot'em up ☐ Plateforme ☐ Beat'em up ☐ Tir
☐ Auto-moto ☐ Wargames

Etes vous sensible aux primes et aux "plus produits" (T-Shirts, Poster ...etc) que vous trouvez dans les boîtes de jeux ?

- ☐ Oui ☐ Non

Quel(s) ordinateur(s) possédez-vous personnellement ?

- ☐ Mac, précisez :
☐ PC 386 ☐ PC 486 ☐ Pentium

Quelle(s) console(s) de jeux possédez-vous :

- ☐ Playstation ☐ Saturn ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo
☐ 300 ☐ Autre, précisez :

Possédez-vous les équipements suivants ?

- ☐ Lecteur CD-Rom
Si oui, vitesse du lecteur CD :
☐ simple vitesse ☐ double vitesse
☐ triple vitesse ☐ quadruple vitesse

☐ Modem

Si oui, vitesse :

- ☐ 9.600 bauds ☐ 14.400 bauds ☐ 28.800 bauds

☐ Carte son

☐ Imprimante

☐ Carte vidéo

☐ Scanner

☐ Minitel

Disposez-vous d'un accès à Internet ?

- ☐ Oui ☐ Non

Si oui quel est votre fournisseur d'accès ?

Souhaiteriez-vous retrouver votre magazine informatique favori sur Internet ?

- ☐ Oui ☐ Non

Vous arrive-t-il de consulter les services télématiques des éditeurs (36 15, 36 68 ...etc) ?

- ☐ Oui ☐ Non

Combien de CD-Rom possédez-vous ?

Combien de CD-Rom achetez-vous environ par an ?

Quels sont les trois CD-Rom que vous préférez actuellement ?

- 1 :
2 :
3 :

Parmi la liste suivante, quels produits comptez-vous acheter au cours des 6 prochains mois ?

- ☐ Un nouvel ordinateur

Si oui lequel :

☐ Une carte vidéo

☐ Une carte son

☐ Une imprimante

☐ Un lecteur CD-rom

☐ Un modem

☐ Un scanner

☐ Une Console de jeux, précisez :

Quelle position occupez vous par rapport à votre matériel micro informatique ?

- ☐ vous l'achetez
☐ vous suggérez l'achat
☐ vous ne faites que l'utiliser

Quel budget moyen allouez vous par an à votre matériel micro informatique, aussi bien pour le hardware que pour le software ?

- ☐ de 0 à 199 F ☐ de 200 à 499 F ☐ de 500 à 799 F
☐ de 800 à 1499 F ☐ de 1500 à 2499 F
☐ de 2500 F à 5000 F ☐ plus de 5000 F

vous préférez :

- ☐ les kits de configuration complets
☐ acheter les éléments séparément

Ce mois-ci, avez-vous lu d'autres magazines que Génération 4 ?

- ☐ Oui ☐ Non

Lesquels ?

Achetez vous Génération 4 régulièrement ?

- ☐ Je ne rate aucun numéro
☐ J'achète au moins un numéro sur deux
☐ J'achète moins d'un numéro sur deux

Quelles raisons vous poussent à lire ce magazine plutôt qu'un autre ?

Combien de personnes en dehors de vous vont consulter ce numéro de Génération 4 ?

Combien de temps allez-vous consacrer au total à la lecture de cet exemplaire ?

- ...h...mn

En combien de fois allez-vous le lire ?

Combien de temps avez-vous ou allez-vous consacrer à la consultation du contenu du CD ?

- ...h...mn

Souhaiteriez-vous trouver une rubrique dans le magazine qui détaille l'utilisation en particulier d'un ou plusieurs programmes contenus sur le CD ?

- ☐ Oui ☐ Non

Consultez-vous le CD en partie ou en totalité ?

- ☐ 0 à 25% du CD consulté ☐ 25 à 50%
☐ 50 à 75% ☐ 75 à 100%

Que pensez-vous de l'arrivée de la boîte cristal qui accompagne le CD ?

- ☐ Plutôt une bonne idée
☐ Indifférent
☐ Plutôt une mauvaise idée

Que reprochez-vous en général aux CD des magazines ?

- ☐ présentation peu agréable
☐ Utilisation ou installation peu facile
☐ Qualité du contenu décevante
☐ Pas assez de contenu
☐ Manque de variété (trop de ressemblance d'un CD à l'autre)
☐ Autre :

Où appréciez-vous en particulier dans les CD des magazines ?

- 1 :
2 :
3 :

Lisez-vous les publicités dans Génération 4 ?

- ☐ En quasi totalité ☐ à 75% ☐ à 50% ☐ à 25% ☐ jamais

Vous arrive-t-il de découper des demandes d'information ou des bons de commande dans les publicités ?

- ☐ Oui ☐ Non

Pensez-vous que la présence de publicité sur les CD-Rom serait :

- ☐ Une information supplémentaire
☐ Une gêne pour la consultation du CD
☐ Un moyen de diminuer les coûts du magazine pour le lecteur
☐ Sans opinion

Quels moyens jugez-vous les plus efficaces pour vous informer (plusieurs réponses possibles) ?

- ☐ La presse spécialisée informatique
☐ Les émissions de télévision ☐ Les émissions de radio
☐ Les conseils du revendeur
☐ Les conseils des amis
☐ La publicité à la télévision

Combien de fois par mois allez-vous au cinéma ?

- ☐ jamais ☐ moins d'une fois par mois ☐ 1 fois par mois
☐ 2 fois par mois ☐ 3 fois par mois ☐ plus de 3 fois par mois

Quels styles de musique préférez-vous ?

- 1 :
2 :
3 :

Combien de CD audio achetez-vous par an ?

Quelle radio écoutez-vous le plus souvent ?

Quel âge avez-vous ?

Quelle est la profession du chef de famille dans votre foyer ?

- ☐ Chef d'entreprise
☐ Profession libérale
☐ Cadre
☐ Profession intermédiaire
☐ Employé
☐ Ouvrier
☐ Étudiant / Lycéen
☐ Autre (précisez) :

Où habitez-vous ?

- ☐ La région parisienne
☐ Une commune de plus de 30.000 habitants
☐ Une commune de moins de 30.000 habitants

Etes-vous :

- ☐ un homme ☐ une femme

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Téléphone :

Remplissez et renvoyez ce questionnaire à :

ENQUÊTE GEN4, 5/7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex

Conformément aux dispositions de l'article 17 de la loi du 6 janvier 1978, nous vous informons que les réponses au présent questionnaire sont confidentielles. Le délai de réponse est sous condition et vous disposez d'un droit d'accès et de rectification de ces informations. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient utilisées ultérieurement sans nous le précisant par écrit.

Le Secret du Templier



ENTREZ DANS le musée et allez dans la salle de droite pour récupérer le casque audio. Allez dans la salle de la fresque à gauche du grand hall, et prenez le bouclier et l'épée. Rendez-vous ensuite à la billetterie, où vous pourrez récupérer une catapulte téléguidée et un CD sur le bureau. Branchez la borne et utilisez le CD. Allez dans le bureau, pièce suivante, et fouillez les tiroirs de la table pour trouver une carte magnétique, une clé et un magazine. Retournez sur vos pas vers la salle de la fresque, et pour éviter les lasers, longez d'abord la vitrine centrale par la droite, à quatre pattes, jusqu'au bout, puis longez le mur jusqu'à la porte. Prenez le tournevis dans la boîte à outils pour ouvrir la porte de droite ; au fond de la salle, vous trouverez deux extincteurs. Revenez dans le hall et utilisez la clé, puis l'extincteur à neige carbonique sur la boîte de commande. Le court-circuit créé vous donnera accès à une nouvelle salle, où il vous faudra combattre votre premier ennemi. Une fois débarrassé de l'impudent, utilisez la carte magnétique sur la vitrine de gauche et

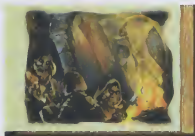
On ne sait jamais. Malgré votre talent indubitable à déjouer les pièges les plus mortels, résoudre les énigmes les plus tordues, il suffit d'un petit moment de faiblesse et toc, comme ça, on se retrouve coincé dans le dernier soft de chez Infogrames. Il n'est pas écrit que vous n'accomplirez pas votre devoir de chevalier-servant, et Bastian Meiresonne vous ouvre la voie pour sauver Juliette des griffes de l'ignoble Wolfram.

récupérez les munitions pour la catapulte, avec l'aide de la carte magnétique. Rendez-vous au seuil de la porte du fond et déposez votre catapulte au sol. Guidez-la en longeant le côté droit, puis manœuvrez l'engin doucement vers le milieu de la pièce. Mettez-le face à l'interrupteur rouge du fond de la salle et avancez jusqu'à ce que l'on vous dise de tirer. Une fois l'alarme débranchée, prenez l'épée dans la vitrine. Allez maintenant dans la cour et débarrassez-vous du chevalier noir qui y traîne. Faites le tour du propriétaire, histoire de

vous dégourdir le pavé directionnel, sans oublier quand même de ramasser l'hologramme qui se trouve par terre dans le déambulateur du cloître. Finalement, laissez-vous alpaguer par les costards bleus. De toute façon, vous n'avez pas trop le choix.

Dans les cachots

Dans le cachot, ramassez le luth et lancez-le vers l'autre prisonnier, qui se mettra à jouer (un peu faux !) et attirera ainsi le garde. Donnez un bon coup de poing ou de pied où vous voulez au géolier, et Bérroual, votre



voisin de palier, s'occupera du reste. Ramassez la clé du garde, utilisez-la sur la porte, puis ramassez son épée. Récupérez le broc d'eau dans la cellule de l'autre prisonnier. Tuez le premier garde en faction avec le broc lorsqu'il passe dans l'embrasement de la porte, puis les autres gardes ; prenez la clé et allez dans la salle des gardes, où vous trouverez une bouteille de vin (offerte par la Sécurité Féodale Routière) qui vous redonnera un peu d'énergie. Utilisez la clé des gardes sur la grille et entrez dans le hall.

Dans l'abbaye

Au sommet des escaliers, dans le vestibule, ramassez la clé sur le manteau de la cheminée. Laissez passer le moine aveugle sans vous manifester, sinon il donnera l'alarme. Ouvrez la porte à côté de la cheminée, passez au large du bouc et allez dans la pièce de droite. Là, récupérez le jambon, une bouteille de vin et le seau. Retournez dans la pièce précédente et tournez à gauche. Dans la seconde pièce prenez la peau de mouton, le bâton de berger et remplissez le seau dans le tonneau d'eau. Revenez dans le vestibule, et éteignez le feu dans la cheminée avec le seau. Rentrez dans la cheminée et montez par le conduit. Arrivé en haut, mettez-vous face à la cloche et utilisez la peau dessus, à l'aide du bâton. Puis amenez la corde de la cloche à



vous à l'aide du bâton pour sauter sur la plate-forme d'en face. Avancez deux fois à gauche, puis tout droit jusqu'au bout, et enfin le long de la poutre de droite. Attrapez la soutane à l'aide du bâton et continuez votre exploration jusque dans la petite chapelle.

Dans le scriptorium

Redescendez au sol et ouvrez le coffre sans toucher à la tête du serpent ; prenez le manuscrit et l'hologramme. Poussez la croix pour découvrir un passage secret. Vous accédez alors au scriptorium. Endossez votre robe de moine avant toute chose, prenez le stylet sur le premier pupitre, puis posez le manuscrit des Chants des Chevaliers sur le deuxième, à côté de la feuille vierge. Localisez ensuite les quatre coupelles posées sur une table. Pour faire l'encre, choisissez le noir animal, l'eau et le fiel. Allez sur l'étrave et prenez la plume dans la boîte en

bois. Utilisez l'encre puis la plume sur la feuille vierge pour recopier le manuscrit. Utilisez le stylet sur le manuscrit pour récupérer la gemme. Prenez ensuite la boîte en bois et le manuscrit, puis retournez rapidement dans la chapelle pour les placer dans le coffre. En reprenant le passage secret, poussez sur la torche pour le refermer. De retour dans le scriptorium, suivez le moine. Lorsqu'on vous l'indique, prenez immédiatement à droite.

L'hospice

Prenez le pot de buis et fracassez-le contre le mur pour récupérer la clé. Prenez le tranchet dans la cordonnerie et ouvrez la porte. Entrez dans le laboratoire, prenez l'éprouvette, et les divers ingrédients nécessaires à la fabrication d'un somnifère (noix vomique, poil de blaireau, bave de crapaud et herbes à dormir). Mélangez le tout dans l'éprouvette ; avant de partir, prenez l'améthyste sur la statue, avec le tranchet. Allez ensuite dans la boulangerie, prenez une miche de pain et le pain, et versez le somnifère sur le pain. Dans la salle de l'hospice, soulagez la statue de St Geoffroy de son émeraude et celle de St Amand de son onyx.

La Cellule du Templier fou

Lancez le pain vers le fou puis attendez qu'il s'endorme. Récupérez alors le rubis de Roland puis combattez les deux gardes dans la salle de l'hospice. Récupérez la clé restée au sol. Allez dans le débarras. Prenez les diamants sur les trois statues d'Hughes de Payens. Repassez par l'hospice pour ouvrir la dernière porte avec la clé pour pénétrer dans la morgue. Allez jusqu'au cadavre de Bisot, poussez-le, et récupérez le

ASTUCES EXPRESS

WARCRAFT 2

Appuyez sur < Enter >, comme pour envoyer un message, et tapez un des cheat codes suivants :

Glittering prizes : vous donne comme ça 10 000 en or, 5 000 en bois, et 5 000 de pétrole !

It is a good day to die : le God Mode.

Nogluess : désactive les pièges magiques (runes, et caïsters).

Valdez : 5 000

de pétrole.

Make it so : booste votre vitesse de construction.

Showpath : dévoile toute la carte passivement.

Hatchet : deux coups de hache pour couper du bois.

There can be only one : pour finir la campagne !

On screen : dévoile la carte activement.

fonctionne aussi en jeu modem.

Fastdemo : pour abréger les scènes d'intro.

COMMAND

AND CONQUER

Pour obtenir 65 535 crédits, éditez votre dernière sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal, allez au secteur relatif 208, ligne 0480 (01E0), et modifiez la 6^{me}, 7^{me}, 14^{me} et 15^{me} paire en FF. Les deux premières correspondent à votre argent courant, et les deux autres au maximum que peut contenir votre base. (Ndr : Si vous plantez le jeu et que vous vous trouvez dans l'obligation de le réinstaller, vous avez le droit de casser la tête de Fred).





► cœur en or. Utilisez-le sur la statue de Bisot et quand la seconde statue apparaît, prenez l'opale dans un des calices. Buvez ensuite le breuvage de l'autre calice...

La cache du vieux Templier

Après avoir repris vos esprits dans la salle des tortures, faites un mouvement vers la gauche pour faire pivoter la roue. Récupérez la bague sans pierre sur la table et le rubis, puis affrontez le garde. Inversez les deux torches pour ouvrir un passage secret, et empruntez le couloir à gauche.

Montrez la bague au Templier. Après sa mort, prenez l'épée, la croix en bois et le gant. Prenez le sac de cuir dans le double fond du coffre. Mettez le rubis dans le sac de cuir, et récupérez les neuf gemmes dans la coupe. Utilisez la bague sur la pierre en forme de diamant pour ouvrir un autre passage secret.

La bibliothèque

Dans la bibliothèque, calmez définitivement à coup de tatannes les deux moines diabolotins. Allez à droite, puis à gauche jusqu'à la porte du



fond. Introduisez les gemmes « rubis » et « cristal » dans les encoches des sarcophages, et récupérez le coutelas et l'elixir de longue vie. Mettez une robe de moine, ouvrez la porte menant au réfectoire, courez et prenez la pile d'assiettes. Utilisez-la et avancez jusqu'à la cuisine. Prenez alors le plateau-repas, et placez-le sur la paille pour faire sortir le moine du cellier. Dans le cellier, utilisez l'émeraude sur la sépulture de saint Omer et l'onix sur celle de saint Amand. Prenez la clé et le casse-tête. Tuez le moine qui revient et ouvrez la porte de bois avec la clé.

Le cimetière

Foncez tout droit et allez récupérer une bouteille d'elixir dans la tourelle à gauche. Utilisez la boîte à hologramme pour repousser les zombies. Allez jusqu'aux deux tombeaux de pierre et utilisez l'améthyste sur celui de Mondidier et l'opale sur celui de Bisot. Récupérez la cotte de maille et la hache. Utilisez-les et finissez les zombies. Utilisez la croix en bois sur la goule et ramassez ensuite la dent. Ouvrez la porte de la tour octogonale grâce à la dent. Entrez dans la partie centrale de la tour. Vous pouvez alors soit chercher vous-même un passage secret, soit monter par les escaliers à gauche. En montant, vous trouverez Béraoul. Suivez-le, et il vous montrera le passage dans la partie centrale de la tour, en poussant une sculpture de monstre.

De retour dans la prison

Une fois que vous avez fait le tour des cachots et massacré le diabolotin par de grandes taloches, tuez le garde et récupérez la clé. Ouvrez la cellule de Juliette, avancez vers elle et mettez-lui une grande claque ! Pas de lézard, de toute façon ce n'est pas elle. Utilisez le coutelas pour lui chatouiller les mollets, puis mettez la croix contre la poitrine du monstre. Prenez la fiole



ASTUCES EXPRESS

HEXEN

Voici les cheat codes pour la version shareware d'Hexen :

BGOKEY = God mode.
BRAFFEL = Tous les artefacts en 25 ex.
CRHINEHART = Toutes les armes et armures.
EBIESSMAN = Le pig mode.

JSUMWALT = Vos coordonnées en X, Y.
KSCHILDER = Infos sur les problèmes de son.
MRAYMONDJUDY = Toutes les clés.
MWAGABAZAxx = Pour passer au niveau xx (01-99).

REVEAL = Toutes les cartes.
SGURNO = Remonte votre santé à 100 %.

Et maintenant pour la version commerciale :
SATAN = God mode.
NRA = Toutes les armes.
LOCKSMITH = Toutes les clés.

INDIANA = Tous les artefacts en 25 exemplaires.
SHERLOCK = Toutes les pièces des puzzles.
PUKE = Mode script.
CASPER = No-clipping.
INIT = Recommencer le niveau.

DELIVRANCE = Pig mode.

BUTCHER = Tue tous les monstres du niveau.
TICKER = Donne le frame rate.

NOISE = Mode debug pour le son.
WHERE = Vos coordonnées en X, Y.
MARTEK = Tapez-le trois fois pour mourir.
CONAN = Sans armes.
SHADOWCASTER = Pour changer de classe.

MECHWARRIOR 2
 Encore des cheat codes. Maintenez les touches < Ctrl > + < Alt > + < Shift > enfoncées et tapez :
Mighty mouse : jets infinis.
Cia : armes infinies.
Gankem : détruit le Mech ciblé.
Blorb : invulnérabilité.



de vie dans la cellule, retournez dans la bibliothèque par la salle de torture et le passage secret. Passez par la porte de droite maintenant ouverte, par le déambulateur du cloître jusqu'à la chapelle, au fond à gauche. Utilisez les trois diamants restant sur le vitrail. Allez dans la chapelle d'à côté où se trouve un gisant de Templier. Poussez la plaque n°7 située dans le chœur. Retournez à la tour octogonale. Affrontez le chevalier noir et ramassez le bracelet de Juliette. Montez les marches et une fois arrivé en haut saisissez le poids moyen, et utilisez-le avec la corde. Une fois au sommet, mettez le dernier diamant sur la tombe de De Payens, et prenez le cor.

Le chœur de l'église

Lorsque vous reprenez une nouvelle fois vos esprits, et que Béroual vous libère, sortez de la cage. Lorsqu'il vous fait le signe, allez chercher la croix et le cor, éteignez votre cigarette et soufflez dans le cor. Prenez la massue d'airain et entraînez le bourreau vers la chapelle de droite pour vous mettre à l'abri des traits d'arbalète de Montfaucon. Déchiquetez le bourreau. Poussez sur la croix, empruntez les escaliers derrière la porte qui vient de s'ouvrir, et suivez Montfaucon sur la terrasse. Amenez-le près du rebord puis balancez-le dans le vide. Retournez dans l'église, devant la porte fermée, et poussez la torche de droite. Prenez l'escalier et montez dans la tour carrée. Utilisez la croix sur la deuxième statue de De Payens. À l'intérieur, poussez sur la reproduction du baptistère et redescendez.

L'autre de Wolfram

Pénétrez dans le passage secret de la chapelle latérale. En arrivant dans la première pièce de la crypte, ramassez

la corde et le seau. Prenez le brandon dans le feu, et enflammez le pentacle, mais sans le toucher. Lisez le livre sur la grande table et fabriquez un explosif avec plomb, étain, eau et antimoine, en les mélangeant

dans l'éprouvette. Utilisez l'éprouvette sur le livre fermé tenu par la statue. Pénétrez dans la seconde pièce et prenez le seau. Combinez la corde et le seau, et allez au puits dans un des coins de la première salle. Utilisez le seau sur le puits, puis sur Juliette. Après le bécot d'usage, ne touchez pas au trésor des Templiers, qui se découvre à vous ! Retournez sur vos pas, massacrez le diabolin au passage et allez dans le chœur de l'église. Montez en haut de la galerie, repassez par le vitrail brisé sur la terrasse et poussez la croix au centre de la rosace, à terre, devant le vitrail. Prenez ensuite le gant que vous tend Juliette, utilisez le seau dessus, puis mettez le gant. Et voilà, vous retrouvez Paris à l'aube, au 20^{ème} siècle, avec son dioxyde de carbone et ses crottes de pigeon ! Content, non ? ■





-« Madame Peel, je
dois vous avouer qu'un
détail m'échappe... »

-« Il me semble, mon
cher Steed, que vous
avez oublié de vous
abonner à GEN4 ! »

ABONNEZ-VOUS À GEN4



GEN4 à 26 F sur 1 an, C'est possible !

ET EN PLUS, GRÂCE À L'ABONNEMENT :

- Je reçois mon magazine chez moi.
- Je suis garanti contre les augmentations.
- Je gagne du temps ET de l'argent :
30% de réduction sur le prix de vente au numéro.

* CD-Rom livré sous pochette souple.

OUI, je m'abonne à Génération 4 accompagné de son CD-Rom pour 11 numéros au tarif exceptionnel de :

290 F (au lieu de ~~418~~ F)
 ► étrange

➡ étranger : 370 F

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Pays :

Je paye par : ☐ chèque bancaire ☐ mandat lettre

☐ virement postal pour l'étranger (n° de compte 0147899R020)

☐ CB | | | | | | | | | | | exp. fin:/.....

Date :

Signature (des parents pour les mineurs)

Coupon ou photocopie à renvoyer accompagné de votre règlement à : Abonnement Génération 4, 36 rue de Picpus, 75012 Paris. (Tél. : 43 42 00 60)

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre Service Abonnements. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.



désormais,
pour acheter votre PC
consultez les pages



votre revendeur s'y trouve sûrement

REVENDEZ/ACHETEZ 30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

CATALOGUE GRATUIT PAR TELEPHONE AU 36 685 686 / PROMOTIONS FANTASTIQUES & PRIX DISCOUNT !

11 MAGASINS A VOTRE SERVICE !

PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

Ouvert de 10 à 19 heures du Lundi au Samedi
M° Jussieu - RER Luxembourg/St Michel - Bus 63/64/67

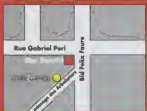


PARIS / CD-ROM & CD-I PHILIPS
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68

PARIS 16ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(1) 44 05 00 55
Du Mardi au Samedi de 10 à 19 h
M° Victor Hugo - Bus 52/82



ST DENIS (93)
Centre commercial
St Denis Basilique
6 passage des Arbolettriers
93200 St DENIS
(1) 42 43 01 01
Du Mardi au Samedi de 10 à 19 h
Dimanche matin de 10 à 13 h



Téléphone 3615 SCORE GAMES
3615 48 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris
FAX (1) 43 29 37 37

NOUVEAU

SCORE GAMES 56 boulevard ST MICHEL 75006 PARIS



Un nouveau Score Games en plein cœur de Paris,
à côté de la Sorbonne
Ouvert du Lundi au Samedi
de 10 à 19 heures. TEL : 36 685 686
Metro Cluny - RER Luxembourg



TOULOUSE (31)
14 rue Temponière
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
TEL : 61 216 216
Mardi au Samedi de 10 à 19h, Lundi de 14 à 19h



ANTONY (92)
25 av de la Division Lederc
N20 - 92160 ANTONY
TEL : (1) 46 665 666
Mardi au Samedi de 10 à 19h, Dimanche de 10 à 13h



CADEAU *
1 PAQUET DE CARTES DBZ
OFFERT
POUR 100F D'ACHAT

* VALABLE JUSQU'À FIN FÉVRIER 96

POITIERS (86)
12 rue Gaston Huln
86000 POITIERS
TEL : 49 50 58 58
Mardi au Samedi de 10 à 19h, Lundi de 14 à 19h



AMIENS (80)
19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
TEL : 22 97 88 88
Mardi au Samedi de 10 à 19h, Lundi de 14 à 19h



COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
TEL : 44 20 52 52
Mardi au Vendredi : 10 à 12h30 - 14 à 19h
Samedi de 10 à 19h



VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
TEL : (1) 39 50 51 51
Mardi au Samedi de 10 à 19h, Dimanche de 10 à 13h



3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES,
TRUCS & ASTUCES, REVENTE DE
VOS JEUX D'OCCASIONS, COTE
OFFICIELLE DE PLUS DE 50000 JEUX

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL : (1) 43 290 290 +

-15%

* sur une sélection d'articles digitaux en magasin. Offre valable jusqu'à fin février 96
et sur présentation de ce coupon en magasin.



Caractéristiques techniques communes aux ValuePlus DX2/66 & DX4/100

Batterie Miniatur • Mémoire vive de 4 ou 8 Mo extensible à 64 Mo • Cache de 256 Ko 2ème niveau • Interface disque IDE améliorée LocalBus • 1 baie en 3,5" et 2 baies en 5,25" 1/2 • 4 slots ISA libres et 1 slot VESA • Vidéo SVGA LocalBus Vidéo 7 • VRAM 1 Mo • 1 port série • 1 port parallèle • 1 connecteur clavier • 1 connecteur souris • 1 connecteur joystick • Clavier 102 touches • Souris 2 boutons • Ecran couleur 14" MPR II pitch 0,28.

| | | |
|----------------|--|-------------------|
| Réf : AQX544C• | ValuePlus Intel 486 DX4/100 4 Mo/540 Mo | 5 995 FTTC |
| Réf : AQW544C• | ValuePlus Intel 486 DX2/66 4 Mo/540 Mo | 5 495 FTTC |
| Réf : AQW254C• | ValuePlus Intel 486 DX2/66 4 Mo/250 Mo | 4 995 FTTC |

Nouveau ValuePlus

Saari Personal Manager

Agenda, répertoire d'adresses, bloc-notes, comptabilité personnelle, suivi budgétaire, connexion bancaire, horloge planétaire.

Works Windows & Saari Personal Manager offert avec la configuration 1 Go

Caractéristiques techniques du ValuePlus Pentium 75

Batterie Miniatur • Carte mère Intel • Mémoire vive 8 Mo extensible à 128 Mo • Cache de 256 Ko 2ème niveau • 2 contrôleurs Fast IDE PCI • 2 baies 5,25" 1/2 • 3 slots ISA, 1 slot PCI et 1 slot PCI/ISA libres • carte vidéo 1 Mo extensible à 2 Mo • 2 ports série • 1 port parallèle • 1 connecteur clavier • 1 connecteur souris • Clavier pour Windows 95 • Souris • Windows 95 • Ecran couleur 14" SVGA pitch 0,28 • Garantie 2 ans

| | | |
|----------------|---|-------------------|
| Réf : VPR548W• | ValuePlus Intel Pentium 75 8 Mo/1 Go | 8 595 FTTC |
| Réf : VPR1G8W• | ValuePlus Intel Pentium 75 8 Mo/540 Mo | 7 995 FTTC |



Pack Maxi sound (Réf : PACK16P) Comprend une carte audio MaxSound 16 bits, un lecteur interne de CD-ROMs 4x, deux haut-parleurs stéréo et un titre CD-ROM "DarkForce"

1 495 FTTC

Pack Discovery CD 16 (Réf : PACK16D6). Comprend une carte audio stéréo SoundBlaster 16 bits, un lecteur interne de CD-ROMs 4x, deux haut-parleurs stéréo et 11 titres CD-ROM dont "Alone in the Dark", "Theme Park", "Les coupes du monde de Football"...

2 394 FTTC

4ème Dimension Windows

3 606 FTTC

(Réf : 4DW55)



Joystick Warrior 5

95 FTTC

Réf : OPJOYS

Joystick Super Warrior 5

149 FTTC

Réf : OPJOYS2



Compaq Multimédia

8 541 FTTC

Presario CDS 523
8/420 Mo
Multimédia

Réf : GOW523

Payez en 5 mensualités de 1 708 F après un apport de 301 F* (voir page 2)

Processeur Intel DX2/66 • Moniteur intégré SVGA 14" couleur • Lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse • Carte son 16 bits • Haut-parleurs et micro intégrés • Clavier • Souris • DOS 6, Windows 3.1, coupon Windows 95, Microsoft Works, Microsoft Money, Microsoft Entertainment Pack (version anglaise), 3 CD-ROMs en français : "Abidour" (logiciel éducatif), "Étoiles et planètes", "King Quest VII" (dessin animé interactif) • Garantie 3 ans.

Partenaire Éducation & Recherche **IBM** **COMPAQ** **FUJITSU** **ICL**

PARIS TEL (1) 49-23-62-49 FAX (1) 43-38-20-24
BOULOGNE TEL (1) 46-04-93-70 FAX (1) 46-04-92-84
LYON TEL 78-24-57-63 FAX 78-24-96-28
GRENOBLE TEL 76-87-89-89 FAX 76-46-92-38
AQUITAINE TEL 56-51-85-85 FAX 56-51-81-36
NANTES TEL 40-93-11-48 FAX 40-68-97-41
REIMS TEL 26-87-80-20 FAX 26-05-10-49

MICRO • INFORMATIQUE • DIFFUSION

Toute la micro-informatique à des prix fabuleux !

MID
micro-informatique

FÉVRIER 1996

Performa 630

Disposant d'un lecteur de CD-ROMs double vitesse, Performa 630 représente la première configuration multimédia de la gamme et accepte différentes options (carte TV, carte Modem, ...).

UC Performa 630 8 Mo/500 Mo,
lecteur de CD-ROMs double vitesse

à partir de

6 754 FTTC

Réf : MP6508C

Prix éducation, le prix public étant de 6 995 FTTC

Configuration Performa 630 8 Mo/500 Mo, écran couleur 14" SVGA, clavier Apple Design, lecteur de CD-ROMs double vitesse

Payez en 5 mensualités de 1 599 F
après un apport de 200 F* (voir page 2)

7 995 FTTC

Réf : P6508SV*

Processeur Motorola 68LC040 à 66/33 Mhz. RAM 4 Mo soudés, extensible à 36 Mo (1 slot SIMM 72 broches). • VRAM de 1 Mo • Connecteurs : FDS, pour carte de communication, pour carte d'entrée vidéo PAL, SECAM, NTSC, dédié pour carte réception télévision • Récepteur infrarouge pour télécommande des fonctions télévision et lecteur de disques compacts.

La Banque Multimédia

Le Louvre

Français/Anglais - PC/MAC



Lors de votre visite interactive du plus grand musée du monde, vous découvrirez les 100 chefs d'œuvres les plus admirés du musée mais vous pourrez aussi explorer le palais à travers les siècles. De la forteresse de Philippe Auguste au Grand Louvre, naviguez à travers le temps, rencontrez les souverains et les architectes, débambulez dans le musée, entrez dans une salle, choisissez une œuvre. Admirez sa composition et ses couleurs, écoutez son histoire et celle de son auteur, explorez ses détails à la loupe...

Réf : P00498

349 mtc

Solution "Prêt à l'emploi"

Performa 6200 & imprimante



Ensemble comprenant une unité centrale Performa 6200 CD 8 Mo/500 Mo, un écran couleur 14" multifréquences, un clavier AppleDesign, une imprimante StyleWriter couleur 2400 et les logiciels Système 7.5, At Ease, Echange PC/Mac et ClarisWorks 3.0 préchargés.

Et une douzaine
de logiciels
et 3 titres CD-ROM

11 995 FTTC

Réf : PE162ESW



Prix Éducation : 11 754 FTTC



L'anglais d'aujourd'hui PC/MAC

Un laboratoire de langue très simple et très efficace chez vous. Écoutez chaque texte, chaque phrase, et même chaque mot et la réponse de chaque exercice... autant de fois que vous le souhaitez... sur un simple clic de la souris. Lisez la traduction des phrases et des mots, les explications grammaticales et la solution des exercices. Entraînez-vous et écoutez-vous. Pour l'ensemble des deux CD-ROMs : 7 heures de son hi-fi, 90 dialogues, 15 000 mots enregistrés séparément (en plus des dialogues) traduits et expliqués dans leur contexte, plus de 500 explications grammaticales et 450 exercices et réponses enregistrés.

Réf : P00439 (Volume 1) ou P00440 (Volume 2)

499 mtc

Venez découvrir la Banque Multimédia dans votre boutique MID : plus de 100 titres CD-ROM disponibles sur stock, choisis parmi les meilleurs titres du marché dans des domaines variés (Éducatif, Jeu, Culturel, Graphisme, Charme, Bureautique...)

Reprise jusqu'à 5 000 FTTC

de votre ancien ordinateur
pour l'achat d'un

Macintosh DOS/Compatible

**Bénéficiez de tous les avantages d'un Macintosh
et d'un PC Multimédia réunis**

MAC + PC

2 ordinateurs en 1

ON NE PEUT PAS SE TROMPER

Solutions de financement

* sous réserve d'acceptation de votre dossier par CETELEM.

Pour un paiement en 5 mensualités :

Pour un apport de 50 F (montant d'achat de 1 000 à 2 000 F) ou 100 F (montant d'achat de 2 001 à 3 000 F) ou 150 F (montant d'achat de 3 001 à 4 000 F) ou 200 F (montant d'achat de 4 001 à 8 000 F) ou 300 F (montant d'achat de 8 001 à 10 000 F) égal au coût total du crédit, TEG variant de 20,81 % à 10,20 % l'an ou 01/01/96 selon le montant de l'achat. Offre valable pour un achat de 1 000 F à 10 000 F hors assurance facultative.

Exemple :

■ Montant de l'achat de 7 990 F ■ Versement comptant : 200 F ■ Montant du crédit : 7 990 F remboursable en 5 mensualités de 1 598 F chacune hors assurance facultative ■ TEG : 10,21 % l'an ou 01/01/96 ■ Coût total du crédit : 200 F ■ Coût total de l'achat à crédit : 8 190 F.

Justificatifs :

Pour demander un crédit, veuillez vous munir d'une pika d'identité, de votre dernier bulletin de salaire, d'un chèque annulé ou d'un relevé d'identité bancaire et d'une facture EDF.

**Autres solutions de financement
possibles : nous consulter.**

Tarif Éducation :

Pour connaître la liste des enseignements et établissements éligibles ainsi que les procédures de commande, consultez-nous.

MID édite régulièrement des catalogues et des documentations commerciales. Pour les recevoir gratuitement et sans obligation d'achat, faites parvenir vos coordonnées à MID, Service Abonnement, 3 rue Sandoz, BP 113, 93130 NOISY LE SEC. Le taux de TVA des produits décrits dans ce document est de 20,6%. Les prix et les caractéristiques techniques des produits de ce document sont donnés à titre indicatif (dans la limite des stocks disponibles) et peuvent être modifiés à tout moment et sans préavis. Les prix publiés dans ce document s'entendent port-non-compris. Les photographies, dessins et schémas du présent document ont été ou seront contractuellement. Les marques et les noms déposés figurant dans ce document appartiennent à ceux qui les ont déposés.



Partenaire Éducation & Recherche



IBM

COMPAQ



Performa 5200/75



Doté d'un écran 15" multifréquences, d'un micro et de haut-parleurs stéréo intégrés, d'un lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, d'un clavier AppleDesign, le Performa 5200 avec son processeur PowerPC cadencé à 75 MHz est l'outil multimédia idéal.

Performa 5200/75 CD 8 Mo/800 Mo et 13 titres CD-ROM

Payez en 5 mensualités de 1 999 F après un apport de 300 F* (voir page 2)

à partir de **9 995 TTC**
Prix éducation, le prix public étant de 10 495 TTC
Réf : P52C808*

Processeur RISC PowerPC 603 à 75 MHz • RAM 8 Mo non soudée extensible à 64 Mo (2 slots SIMM 72 broches) • 256 Ko de mémoire cache 2ème niveau • VRAM 1 Mo • Connecteurs : PDS, de communication, d'entrée vidéo et connecteur pour carte récepteur TV.

Public TTC Educ TTC
MP52M808 5200/75 CD Modem 8 Mo/800 Mo 10 995 10 634

Performa 5300/100

Le Performa 5300 est le grand frère du Performa 5200. Avec son processeur PowerPC, ses fonctions vidéo (tuner, TV) ou de décompression MPEG, son modem à 14 400 bauds (Minitel, fax, répondre et Internet), il est considéré comme la Rolls des Performa.

Performa 5300/100 CD TV 16 Mo/1,2 Go et 12 titres CD-ROM

18 995 TTC

Réf : P53T1G6*



Prix Éducation : 18 495 TTC

Processeur RISC PowerPC 603e à 100 MHz • RAM 8 Mo non soudée extensible à 64 Mo (2 slots SIMM 72 broches) • VRAM 1 Mo • Carte de récepteur TV et d'acquisition vidéo et carte de décompression MPEG • Connecteur PDS et connecteur de communication.

Performa 6300/100

Vos applications sont gourmandes et vous souhaitez passer à la vitesse supérieure, alors n'hésitez plus c'est le Macintosh Performa 6300 avec son processeur PowerPC fréquencé à 100 MHz qu'il vous faut.



Unité Centrale
Performa 6300/100 CD 8 Mo/1,2 Go
lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse,
ClarisWorks 3 et clavier AppleDesign

11 995 TTC

Réf : P63C12G8



Prix Éducation : 11 513 TTC

Option écran couleur 14" SVGA pitch 0.28

Réf : VGA14BP*

supplément de

1 194 TTC

Option écran couleur Apple 15" multifréquences

Réf : MEG15PO*

supplément de

1 844 TTC

Processeur RISC PowerPC 603e à 100 MHz • RAM 8 Mo (non soudée) extensible à 64 Mo (2 slots SIMM 72 broches non apparés) • 256 Ko de mémoire cache 2ème niveau • VRAM 1 Mo • Connecteurs internes pour cartes optionnelles : PDS, de communication, d'entrée vidéo PAL, SECAM, NTSC, dédié pour carte réception télévision.



Apple Macintosh

Power Macintosh 6200



Power Macintosh 6200 est le Macintosh à base de processeur PowerPC 603 le plus abordable.

Configuration Power Macintosh
6200/75 8 Mo/500 Mo, écran couleur SVGA 14" et clavier AppleDesign

7 995 TTC

Réf : P 62508P*

Payez en 5 mensualités de 1 599 F après un apport de 200 F* (voir page 2)



Prix Éducation : 7 754 TTC

Processeur RISC PowerPC 603 à 75 MHz • RAM 8 Mo (non soudée) extensible à 64 Mo (2 slots SIMM 72 broches non apparés) • 256 Ko de mémoire cache 2ème niveau • VRAM 1 • Connecteurs internes : PDS, de communication, d'entrée vidéo PAL, SECAM, NTSC, dédié pour carte réception télévision.

Configuration Power Macintosh **6200/75 8 Mo/500 Mo**, écran couleur Apple 15" multifréquences, lecteur de CD-ROMs Apple CD300, clavier, 13 titres CD-ROM et ClarisWorks 2.1

Payez en 5 mensualités de 1 999 F après un apport de 300 F* (voir page 2)

9 995 TTC

Réf : P62508Z*

Power Macintosh 7200



Il représente la performance, l'extensibilité et l'ouverture à un prix abordable. Construit autour du processeur PowerPC 601 cadencé à 75 ou 90 MHz, il est équipé de 3 connecteurs PCI.

Unité centrale Power Macintosh
7200/75 8 Mo/500 Mo, clavier et lecteur de CD-ROMs interne quadruple vitesse

Réf : W27C508*

9 595 TTC



Prix Éducation : 9 295 TTC

Processeur RISC PowerPC 601 à 75 ou 90 MHz avec 32 Ko de mémoire cache intégré • RAM 8 Mo (non soudée) extensible à 256 Mo (4 slots DIMM 168 broches non apparés) • 256 Ko de mémoire cache 2ème niveau extensible à 512 K • VRAM 1 Mo extensible à 2 ou 4 Mo • 3 connecteurs PCI • connecteur Ethernet 10BaseT et AUI-15 • deux connecteurs série compatibles LocalTalk et Géoprot.

Unité centrale Power Macintosh **7200/90 CD 8 Mo/1 Go**

Réf : W29C1G8

11 995 TTC



Prix Éducation : 11 513 TTC

Toute la gamme Apple est dans le guide Macintosh. Demandez-le ou abonnez-vous gratuitement et sans obligation d'achat par téléphone au (1) 48-91-12-21.



Partenaire Éducation & Recherche



IBM

COMPAQ

FUJITSU ICL

MID **INFORMATIQUE** **DIFFUSION**

PARIS TEL (1) 49-23-62-49 **BOULOGNE** TEL (1) 46-04-93-70 **LYON** TEL 78-24-57-63 **GRENOBLE** TEL 76-87-89-89 **AQUITAINE** TEL 56-51-85-85 **NANTES** TEL 40-93-11-48 **REIMS** TEL 26-87-80-20
FAX (1) 43-38-20-24 FAX (1) 46-04-92-84 FAX 78-24-96-28 FAX 76-46-92-38 FAX 56-51-81-36 FAX 40-68-97-41 FAX 26-05-10-49



Caractéristiques techniques générales communes aux Mini-Tours

Carte mère Intel • RAM 8 Mo (extensible à 128 Mo) • processeur Intel Pentium • disque dur interfacé Fast-IDE • carte vidéo PCI SVGA • RAM vidéo 1 Mo (extensible à 2 Mo) • 2 contrôleurs Fast-IDE PCI • 2 ports série • 1 port parallèle • 1 port clavier • 256 Ko de mémoire cache de 2ème niveau • 2 slots PCI et 4 slots ISA disponibles • 2 baies 5,25" disponibles • alimentation 200 W • clavier • souris • Windows 95 • **garantie 2 ans en atelier.**

| | | |
|---------------|--|-------------------|
| Réf: P121G84• | Pentium 120 MHz 8 Mo/1 Go, écran couleur SVGA 14" | 9 995 FTTC |
| Réf: P101G8W• | Pentium 100 MHz 8 Mo/1 Go, écran couleur SVGA 14" | 9 495 FTTC |
| Réf: P91G08W• | Pentium 90 MHz 8 Mo/1 Go, écran couleur SVGA 14" | 8 995 FTTC |

Les configurations Pentium ci-dessus peuvent bénéficier de l'intégration d'un kit Multimédia comprenant un lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse et une carte son 16 bits supplément de **1 000 FTTC**

Modèles multimédia avec lecteur CD-ROMs sextuple vitesse et carte son intégrée

| | | |
|---------------|---|--------------------|
| Réf: P166G26• | Pentium 166 MHz 16 Mo/1,2 Go, écran couleur SVGA 15" | 18 995 FTTC |
| Réf: P150G26• | Pentium 150 MHz 16 Mo/1,2 Go, écran couleur SVGA 15" | 16 995 FTTC |
| Réf: P131G26• | Pentium 133 MHz 16 Mo/1,2 Go, écran couleur SVGA 15" | 14 995 FTTC |

Le pentium pour toute la famille



Indiana D705 Multimédia

Processeur Pentium 75 • RAM 8 Mo extensible à 64 Mo • Mémoire cache 256 Ko • Disque dur 540 Mo • Adaptateur vidéo SVGA sur bus PCI • Mémoire vidéo 1 Mo extensible à 2 Mo • Logiciels préchargés : DOS 6.2, Windows 3.1, Works Windows 3.0 • Éléments Multimédia : Lecteur CD-ROMs IDE quadruple vitesse multisessions XA, Carte SoundBlaster 16, Haut-parleurs amplifiés 5 W, CD-Rom "Microsoft Encarta" US, CD-Rom "Microsoft Cinemania" US, CD-Rom "Nascar Racing" US doc FR

* ce modèle est livré avec un coupon de mise à jour Windows 95 au tarif de 102 FTTC.

En cadeau

- SAARI Personal Manager (Réf: ORDIPMW2)
Agenda, répertoire d'adresses, bloc-notes, comptabilité personnelle, suivi budgétaire, connexion bancaire, horloge planétaire
- 2 jeux :
"Cogito" jeu de réflexion US (Réf: PCOGITU)
"S.C. Out" jeu d'arcade US (Réf: PSCOUTU)
- 3 CD-ROMs :
"Rebel Assault" US doc FR (Réf: CD30)
"Little Big Adventure" FR (Réf: CD38)
"Under the Killing Moon" US doc FR (Réf: CD39)

Configuration Multimédia complète

Réf: INRS48C*

10 990 FTTC

10 490 FTTC

Prix Éducation

**Payer en 5 mensualités de 2 000 F
après un apport de 790 F* (voir page 2)**

GRATUIT**

L'envoi de
CD-Rom & Vidéo-CD

MAC et PC

CD-Rom Internet Volume 1

COMPRENDRE
la fonctionnalité d'Internet

APPRENDRE
à se connecter

MAÎTRISER
les logiciels

NAVIGUER
sur le WEB

EXPLORER
Internet

Cults
Où se connecter?

Communication
Où rendre visite?

Les sites
Où profiter d'Internet?

1 mois de
connexion
illimitée
GRATUITE
à INTERNET

Vidéo



COMPOSEZ
DIRECTEMENT SUR
VOTRE MINITEL le
36 29 25 63
et appuyez sur
CONNEXION/FIN

CD-Rom
100% JEUX
Volume 1

Tous les JEUX
Sharewares et Demos
MAC et PC

Sharewares MAC

Sharewares PC



Vidéo

UNIQUEMENT PAR MINITEL

36 29 25 63

ET RECEVEZ GRATUITEMENT* LA SÉLECTION DE VOTRE CHOIX

DISPO CD-Rom
& Vidéo-CD



DISPO CD-Rom
& Vidéo-CD



DISPO CD-Rom
& Vidéo-CD



DISPO CD-Rom
& Vidéo-CD



DISPO CD-Rom
& Vidéo-CD



DISPO CD-Rom
& Vidéo-CD



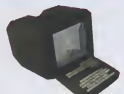
DISPO CD-Rom
& Vidéo-CD



MANGA-S-X
CD-Rom



MANGA-S-X
CD-Rom



COMPOSEZ DIRECTEMENT SUR
VOTRE MINITEL le
36 29 25 63 et appuyez sur
CONNEXION/FIN

TOUS LES CD-HOT DU 36 29 25 63 SONT DISPONIBLES EN VERSION CD-ROM MAC ET PC, MILLIER DE COULEURS ET EN VERSION VIDEO-CD PLEIN ÉCRAN POUR LECTEURS CD-I PHILIPS ET CONSOLE SEGA SATURN ÉQUIPÉS D'UNE CARTE «FULL-MOTION-VIDEO» ANSI QUE POUR LES MAC ET PC ÉQUIPÉS D'UNE CARTE DE LECTURE MPEG. ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR INTERNET [HTTP://WWW.EXESS.COM](http://WWW.EXESS.COM) POUR COMMANDER PAR CARTE BANCAIRE ET TÉLÉCHARGER DES SÉQUENCES...

* Laissez-vous simplement votre adresse sur le 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, la(s) CD-Rom de votre choix. Vous ne payez OUI la communication, soit 9,21F par minute. L'envoi en France métropolitaine uniquement. Attention, seules les demandes affectées par Minitel seront prises en compte. Strictement interdit aux moins de 18 ans. L'envoi sans pH-disque.

ARCANE INFORMATIQUE
29, rue des Ardennes - 75019 Paris
Tél : 44 54 27 68 - Fax : 40 40 93 38

CENTRALE D'ACHAT Revendeurs nous contactez Fax : 42 00 44 79

Les prix sont indiqués F.T.C. Dans la limite des stocks disponibles

PC CD ROM CULTURE/EDUCATIF

| | | | | | |
|-----------------------------|------|---------|--------------------------|------|---------|
| 35000 INCRÉDIBLE IMAGE PAC | PC | 179 000 | LE PRINCE MANDARINE | PC | 279 000 |
| ADATTAS VF | PC | 400 000 | LES REQUIS | PC | 279 000 |
| AUX ORIGINES DE L'HOMME | PC | 349 000 | LE TAROT DE MARSEILLE | PC | 279 000 |
| COMMENT CA MARCHE ? | PC | 409 000 | LES AMIS A QUATRE PATTES | PC | 199 000 |
| ENCLOSURE MACHETTE ET MUSEE | PC | 509 000 | LES DECOUVREURS | PC | 499 000 |
| EN COMPAGNIE DES BALEINES | PC | 289 000 | LEONARD L'INVENTEUR | PC | 369 000 |
| ENCYCLOPEE DE LA MUSIQUE | PC | 499 000 | LES FABLES DE LAFONTAINE | PC/M | 329 000 |
| FICHES CUISINE - ELFE | PC | 299 000 | MARVIN LE SINGE | PC | 249 000 |
| GUIDE MULTIMEDIA DES CHIENS | PC | 219 000 | MICHEL ANGE VF | PC | 299 000 |
| GUIDE MULTIMEDIA DES CHATS | PC | 219 000 | MOI PAUL CÉZANNE | PC | 329 000 |
| L'ART DU XXème SIECLE | PC | 349 000 | NAPOLEON | PC | 199 000 |
| L'AVIATION | PC | 399 000 | NABAB | PC | 209 000 |
| LE LOUVRE | PC/M | 359 000 | STRADAWACKIUS | PC | 249 000 |
| LES STARS DU LOUVRE | PC | 285 000 | VAN GOGH | PC | 119 000 |



JEUX PC CD ROM

| | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|----|---------|-----------------------------|------|---------|------------------------|----|---------|-------------------------------|-----|---------|
| 10TH HOUR VF | PC | 325 000 | FADE TO BLACK VF | PC | 369 000 | NEED FOR SPEED | PC | 325 000 | THE FIGHTER COLLECTOR | PC | 359 000 |
| ACTUALISATION VF | PC | 309 000 | FATAL RACING VF | PC | 309 000 | PANIC IN THE PARK | PC | 289 000 | THE FIGHTER COLLECTOR 2000 | PC | 329 000 |
| ALADDIN (LE ROI DES DEU) | PC | 449 000 | FRANKENSTEIN | PC | 399 000 | PHANTASMA GORGIA VF | PC | 429 000 | THE DARK EYE VF | PC | 399 000 |
| ALIEN ODYSSEY NF | PC | 295 000 | PULL THROTTLE NF | PC | 336 000 | PINBALL | PC | 289 000 | THE DOTS | PC | 155 000 |
| ALIENS VF | PC | 365 000 | FX FIGHTER NF | PC | 275 000 | POLICE QUEST SWAT NF | PC | 389 000 | THE PARK | MAC | 299 000 |
| ALONE IN THE DARK 3 | PC | 349 000 | GABRIEL KNIGHT 2 NF | PC | 395 000 | PRISONER OF ICE VF | PC | 369 000 | TILT NF NF | PC | 249 000 |
| ASCENDANCY NF | PC | 335 000 | HEROES OF MIGHT & MAGIC VF | PC | 335 000 | PRO PINBALL THE WEB | PC | 275 000 | TIME GATE le secret du temple | PC | 309 000 |
| ASSAULT RIGNE | PC | 329 000 | INDY CAR 3 | PC/M | 259 000 | RAVEN PROJECT | PC | 439 000 | TOMMY'S PASSAT VF | PC | 139 000 |
| BATTLE ISLE 3 | PC | 345 000 | IN THE FIRST DEGREE VF | PC | 379 000 | REBEL ASSAULT 2 | PC | 369 000 | TRANSFORM TYPON DRIFT | PC | 294 000 |
| BERMUDA SYNDROME NF | PC | 359 000 | LE ROI LION | PC | 449 000 | RIDDLE OF MASTER LU VF | PC | 295 000 | ULTIMATE DOOM | PC | 245 000 |
| CESAR 2 VF | PC | 295 000 | LES GIGANTS DE L'INFERNO VF | PC | 339 000 | ROAD WARRIORS | PC | 199 000 | WARP WARP COMMANDER VF | PC | 145 000 |
| CRUSADER NO REMORSE NF | PC | 345 000 | LOST EDEN VF | PC | 249 000 | SCRAMBLER VF | PC | 249 000 | WETLANDS | PC | 215 000 |
| CYBERMAGE NF | PC | 369 000 | MAGIC CARPET 2 VF | PC | 185 000 | SEASIDE 3 | PC | 279 000 | WING COMMANDER 3 | PC | 369 000 |
| D 1000 NF | PC | 195 000 | MARINE FIGHTER | PC | 185 000 | SHIVERS NF | PC | 340 000 | WING COMMANDER 4 | PC | 449 000 |
| DARK FORCES | PC | 199 000 | MICHO MACHINE 2 | PC | 129 000 | SIM ISLE | PC | 309 000 | WING NUTS | PC | 279 000 |
| DEALUS ENCOUNTER NF | PC | 325 000 | MORTAL COIL | PC | 265 000 | SIMON THE SOCRER 2 NF | PC | 329 000 | WIPE OUT | PC | 315 000 |
| DESTRUCTION DERBY NF | PC | 295 000 | MURDER | PC | 119 000 | SPACE QUEST 6 VF | PC | 329 000 | WIT HAVEN | PC | 299 000 |
| DOOM 2 VF | PC | 399 000 | MYST VF | PC | 379 000 | STAR TREK VF | PC | 359 000 | WORMS | PC | 259 000 |
| DOOM DOOM DOOM EXTRA LEVEL NF | PC | 299 000 | NABAB STRIKE | PC | 379 000 | STEEL PANTHERS | PC | 339 000 | WRISTLEMANIA | PC | 139 000 |
| DR BRAIN NF | PC | 299 000 | NBA JAM TE VF | PC | 339 000 | STUNG KEEF NF | PC | 419 000 | W ZINGU COLLECTOR | PC | 285 000 |
| DUKE NUKEM 3D | PC | 299 000 | | | | TEK WAR VF | PC | 295 000 | | | |
| DUNGEON KEEPER NF | PC | 399 000 | | | | | | | | | |
| ENTOMORPHE | PC | 275 000 | | | | | | | | | |
| EXTREME PINBALL VF | PC | | | | | | | | | | |

JEUX PC PETITS PRIX

| | | | | | |
|---------------------|----|--------|--------------------------------|----|--------|
| ACES OVER EUROPE | PC | 119.00 | SPACE QUEST 5 | PC | 99.00 |
| CANON FODDER | PC | 99.00 | STAR STRIKE 25ème anniversaire | PC | 99.00 |
| CESAR I | PC | 119.00 | STRIKE COMMANDER | PC | 99.00 |
| COMPLEXE ULTIMA | PC | 99.00 | SYSTEME SHOCK | PC | 119.00 |
| KING'S QUEST 6 | PC | 99.00 | UNDER WORLD 1 | PC | 99.00 |
| LAND OF LORE | PC | 119.00 | UNDER WORLD 2 | PC | 99.00 |
| LOST IN TIME | PC | 129.00 | WING ARMAIDA | PC | 99.00 |
| NHL HOCKEY CLASSICS | PC | 129.00 | | | |
| QUARANTINE | PC | 99.00 | | | |
| SEVEN GUEST | PC | 119.00 | | | |
| SIM CITY | PC | 99.00 | | | |

CD ROM PC CHARMIE

Réservé aux adultes

VIDEO ET INTERACTIFS

| | | | | | |
|---------------------------|------|---------|----------------------------|------|---------|
| AMERICAN BLONDIES | PC/M | 189 000 | ADULT MOVIE ALMANACH | PC/M | 199 000 |
| BEVERLY HILLS | PC | 215 000 | AGENCE information de nuit | PC/M | 299 000 |
| BEAT RUST BARBIE | PC | 149 000 | ANGEL & BARRIS | PC/M | 299 000 |
| CHERRY POPPERS 1 | PC | 179 000 | CHERRY POPPERS 2 | PC | 299 000 |
| CHERRY POPPERS 2 | PC | 179 000 | DEEP THROAT GIRL 4 | PC | 149 000 |
| DANGEROUS & LIPS-GAMES | PC | 150 000 | DIRTY DESTRUCTION | PC/M | 299 000 |
| DANGEROUS & INTERACTIVE | PC/M | 199 000 | DIRTY DESTRUCTION 2 | PC/M | 299 000 |
| (DANGEROUS & INTERACTIVE) | PC/M | 239 000 | DIRTY DESTRUCTION 3 | PC/M | 299 000 |
| JANG-BANG & CHERRY 1 | PC/M | 239 000 | DIRTY DESTRUCTION 4 | PC/M | 299 000 |
| JANG-BANG & CHERRY 2 | PC/M | 239 000 | DIRTY DESTRUCTION 5 | PC/M | 299 000 |
| INDESTRUCTIBLE | PC | 155 000 | DIRTY DESTRUCTION 6 | PC/M | 299 000 |
| MEGA POTION | PC | 145 000 | DIRTY DESTRUCTION 7 | PC/M | 299 000 |
| MEDIA RUSH | PC | 189 000 | DIRTY DESTRUCTION 8 | PC/M | 299 000 |
| MY FATE IS HARD MATHS | PC | 199 000 | DIRTY DESTRUCTION 9 | PC/M | 299 000 |
| RAGE OF RELEASED | PC | 199 000 | DIRTY DESTRUCTION 10 | PC/M | 299 000 |
| SECRET LIFE | PC/M | 199 000 | DIRTY DESTRUCTION 11 | PC/M | 299 000 |
| SEX AND MONEY | PC/M | 209 000 | DIRTY DESTRUCTION 12 | PC/M | 299 000 |
| SEX NURSED 2 | PC | 249 000 | DIRTY DESTRUCTION 13 | PC/M | 299 000 |
| STARRHOMERS | PC/M | 209 000 | DIRTY DESTRUCTION 14 | PC/M | 299 000 |
| TOMMY | PC | 149 000 | DIRTY DESTRUCTION 15 | PC/M | 299 000 |
| TWO OF US | PC | 179 000 | DIRTY DESTRUCTION 16 | PC/M | 299 000 |
| WOMAN TO WOMAN | PC | 189 000 | DIRTY DESTRUCTION 17 | PC/M | 299 000 |
| WOMAN'S BEST SEXY MIND | PC | 189 000 | DIRTY DESTRUCTION 18 | PC/M | 299 000 |



DIRTY DESTRUCTION 19
DIRTY DESTRUCTION 20
DIRTY DESTRUCTION 21
DIRTY DESTRUCTION 22
DIRTY DESTRUCTION 23
DIRTY DESTRUCTION 24
DIRTY DESTRUCTION 25
DIRTY DESTRUCTION 26
DIRTY DESTRUCTION 27
DIRTY DESTRUCTION 28
DIRTY DESTRUCTION 29
DIRTY DESTRUCTION 30
DIRTY DESTRUCTION 31
DIRTY DESTRUCTION 32
DIRTY DESTRUCTION 33
DIRTY DESTRUCTION 34
DIRTY DESTRUCTION 35
DIRTY DESTRUCTION 36
DIRTY DESTRUCTION 37
DIRTY DESTRUCTION 38
DIRTY DESTRUCTION 39
DIRTY DESTRUCTION 40
DIRTY DESTRUCTION 41
DIRTY DESTRUCTION 42
DIRTY DESTRUCTION 43
DIRTY DESTRUCTION 44
DIRTY DESTRUCTION 45
DIRTY DESTRUCTION 46
DIRTY DESTRUCTION 47
DIRTY DESTRUCTION 48
DIRTY DESTRUCTION 49
DIRTY DESTRUCTION 50
DIRTY DESTRUCTION 51
DIRTY DESTRUCTION 52
DIRTY DESTRUCTION 53
DIRTY DESTRUCTION 54
DIRTY DESTRUCTION 55
DIRTY DESTRUCTION 56
DIRTY DESTRUCTION 57
DIRTY DESTRUCTION 58
DIRTY DESTRUCTION 59
DIRTY DESTRUCTION 60
DIRTY DESTRUCTION 61
DIRTY DESTRUCTION 62
DIRTY DESTRUCTION 63
DIRTY DESTRUCTION 64
DIRTY DESTRUCTION 65
DIRTY DESTRUCTION 66
DIRTY DESTRUCTION 67
DIRTY DESTRUCTION 68
DIRTY DESTRUCTION 69
DIRTY DESTRUCTION 70
DIRTY DESTRUCTION 71
DIRTY DESTRUCTION 72
DIRTY DESTRUCTION 73
DIRTY DESTRUCTION 74
DIRTY DESTRUCTION 75
DIRTY DESTRUCTION 76
DIRTY DESTRUCTION 77
DIRTY DESTRUCTION 78
DIRTY DESTRUCTION 79
DIRTY DESTRUCTION 80
DIRTY DESTRUCTION 81
DIRTY DESTRUCTION 82
DIRTY DESTRUCTION 83
DIRTY DESTRUCTION 84
DIRTY DESTRUCTION 85
DIRTY DESTRUCTION 86
DIRTY DESTRUCTION 87
DIRTY DESTRUCTION 88
DIRTY DESTRUCTION 89
DIRTY DESTRUCTION 90
DIRTY DESTRUCTION 91
DIRTY DESTRUCTION 92
DIRTY DESTRUCTION 93
DIRTY DESTRUCTION 94
DIRTY DESTRUCTION 95
DIRTY DESTRUCTION 96
DIRTY DESTRUCTION 97
DIRTY DESTRUCTION 98
DIRTY DESTRUCTION 99
DIRTY DESTRUCTION 100

OFFRE SPÉCIALE

Four to



SUPER NOUVEAUTÉ !!!

Les Guignols de l'Info :

Partez à la découverte du monde impitoyable de la World Company afin de prendre la place de PPDA. Retrouvez tous les sketches hilarants des Guignols ainsi que des inédits dans ce CD ROM d'une qualité exceptionnelle et complètement interactif. Disponible en MAC ou PC (à nous préciser).

COMMANDEZ ET RÉGLEZ EN

ou ☎ **47.78.54.70** 10h-12h et 14h-18

ou ☎ **36.15 SXCD** (24/24)

Tous nos produits sont disponibles sur place, passez nous voir à nos locaux
tour Aurora, 18 Place des Reflets, 92975 LA DÉFENSE 2 CEDEX M°/RER LA DÉFENSE

Les anciens HITS

à prix

EXCEPTIONNELS !

Vol 2 : 11 jeux sur CD-ROM

JURASSIC PARK
COMPUSEVE STARTER CD
BODYWORKS YODAGER :
MISSION IN ANATOMY
SLEEPWALKER
RETURN TO KINGWORLD
SHADOWLANDS
SPECTRE VR
THE PSYCHOLOGIST
JITLAND
THE AWESOME ADVENTURES
OF VICTOR VECTON & YONDO :
THE CYBERPUSAN FORMULA

pour 1 : 349 Frc

Vol 3 : 11 jeux sur CD-ROM

THE LEMMINGS CHRONICLES
MIGARAGE
TPX TACTICAL FIGHTER
EXPERIMENT
THE YODER :
QUANTUM GATE II
CYCLOONS
JAMMIT
DRAGON'S LAIR
NOUVEAUSTR
THE JOURNEYMAN
PROJECT TURBO

pour 2 : 539 Frc

Vol 4 : 11 jeux sur CD-ROM

PANZER GENERAL
AEGIS
SPACE ACE
TORNADO
OPERATION DESERT STORM
EMPIRE SPECTER 94
SAVAGE WARRIORS
DAMN PATROL
BLACK KNIGHT
MARINE STRIKE FIGHTER
ORION CONSPIRACY
DRAGON LORE
(2 CD)

pour 3 : 639 Frc

LE TOP DES COMPIL'



Doom 2 explosion
Plus de 2000 nouveaux niveaux
ajoutés à l'original, programmes
monstrueux et nouvelles armes.



World of Racing
La plus vaste compilation de jeux
de courses sous Windows, sur
mer que dans les villes.

pour 1 : 139 Frc
pour 2 : 479 Frc



World of Warcraft
Toutes les informations disponibles
d'Internet : albums, programmes,
statistiques, FAQ, les forums...



World of Sports
Plus de 100 des meilleurs jeux
de sport : Football, golf, tennis,
hockey, pour tous les niveaux.

pour 2 : 249 Frc
pour 3 : 449 Frc



World of Windows 95
Le plus complet des collections
des jeux Win 95 qui
comblera tous les amateurs.



World of Classic Action
Sont réunis ici tous les jeux de
action de nos débuts : Pac Man,
Tetris, Space Invaders, Jet Set Willy.

pour 3 : 539 Frc
pour 4 : 639 Frc

Most valuable game n°1 :
650 megalos jeux en version limitée + des centaines de sharewares (Warcraft, Magic Carpet, Dark Forces, Creature Shock, Tin Fighter, Doom...)

Most valuable game n°2 :
Toujours 650 megalos :
- Dungeon Master 2
- Cyberia
- Stryker
- Cyberia
- Lemmings
- FX Fighter
- Terebral Velocity...

1,3 Go de jeux pour 449 Frc



Les CD-Rom X les plus HOT aux prix les plus soft



SEXY STAR VISION 1
Les plus grands stars modèles
international dans les poses les plus
glorieuses. Les plus belles et les plus
sensuelles.

pour 1 : 249 Frc



VIRTUAL MAGES 1
Une collection de personnages
virtuels, personnages, personnages,
personnages, personnages... Tout y
est. 1996 & 1997.

pour 2 : 229 Frc



VIRTUAL MAGES 2
Une collection de personnages
virtuels, personnages, personnages,
personnages, personnages... Tout y
est. 1996 & 1997.

pour 3 : 349 Frc



TOTAL FANTASY Censure N°1
3780 photos exclusivement
censurées. Découvrez les plus
sensuelles photos de la série.
Pour tous les goûts... avec
Cindy Crawford.

pour 1 : 199 Frc



TOTAL FANTASY Censure N°2
Plus de photos, des photos et
des photos... Découvrez les plus
sensuelles photos de la série.
Pour tous les goûts... avec
Cindy Crawford.

pour 2 : 249 Frc



VIRTUAL MAGES 3
Les photos de la série sont
plus belles que jamais. Découvrez
les plus belles photos de la série.
Pour tous les goûts... avec
Cindy Crawford.

pour 3 : 249 Frc



VIRTUAL MAGES 4
Les photos de la série sont
plus belles que jamais. Découvrez
les plus belles photos de la série.
Pour tous les goûts... avec
Cindy Crawford.

pour 4 : 229 Frc

GRATUIT
pour l'achat de 2 CD
Régime ou Tabacchi Cash offert
pour l'achat de 3 CD
Régime ou Tabacchi Cash offert

La collection des photos les plus belles de la série
MARTHA CASH

RAGTIME 500
la collection la plus complète
de films 5



PARIS CO JUNE
Les plus belles photos de la série
Paris. Découvrez les plus belles
photos de la série. Pour tous les
goûts... avec Cindy Crawford.

pour 1 : 229 Frc



CELEBRITY MUSE
Plus de 1000 photos de stars
internationales. Découvrez les plus
belles photos de la série. Pour
tous les goûts... avec Cindy Crawford.

pour 2 : 229 Frc



WORLD OF SEX
Les plus belles photos de la série
Sex. Découvrez les plus belles
photos de la série. Pour tous les
goûts... avec Cindy Crawford.

pour 3 : 449 Frc



WORLD OF SEX
Les plus belles photos de la série
Sex. Découvrez les plus belles
photos de la série. Pour tous les
goûts... avec Cindy Crawford.

pour 4 : 399 Frc



RAGTIME 500
la collection la plus complète
de films 5

pour 5 : 239 Frc



KT MANGAS NON CENSURÉS
Le meilleur de la collection
mangas. Découvrez les plus
belles photos de la série. Pour
tous les goûts... avec Cindy Crawford.

pour 6 : 199 Frc



L'OSTIEAU AU PLEIN AIR
Les plus belles photos de la série
L'ostieau au plein air. Découvrez
les plus belles photos de la série.
Pour tous les goûts... avec Cindy Crawford.

pour 7 : 199 Frc



PROFESSIONS DIABOLISQUES
Les plus belles photos de la série
Professions diaboliques. Découvrez
les plus belles photos de la série.
Pour tous les goûts... avec Cindy Crawford.

pour 8 : 199 Frc



FANTASIES CHARMES
Les plus belles photos de la série
Fantasies charmes. Découvrez
les plus belles photos de la série.
Pour tous les goûts... avec Cindy Crawford.

pour 9 : 199 Frc

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : SEXY CD ou CRYSTALVISION, TOUR AURORA - 18, PLACE DES REFLETS - 92975 LA DEFENSE 2 CEDEX

NOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____
VILLE _____

FRAIS DE PORT : FRANCE Métropole - CEE Suisse - 30F - DOM-TOM - 50F - Autres pays : 80 F

RÈGLEMENT PAR : ☐ CHÈQUE (OUIRE : SEXY CD + 50 F POUR EUROCHÈQUE)

☐ MANDAT ☐

CB N° _____

DATE DE VALIDITÉ DE LA CARTE : _____

Gen. a. 02/96

SECHERIE OBLIGATOIRE

COMMANDEZ ET RÉGLEZ EN
De 10h à 12h et de 14h à 18h
ou 47.78.54.70

ou 36.15 SXCD 24/24

Tous nos produits sont disponibles sur place, passez nous voir !

Grossistes/Revendeurs :

Contactez-nous par fax ou 47.78.54.69

| Produits | Prix |
|--|------|
| <input type="checkbox"/> Régime ou <input type="checkbox"/> Tabacchi offert pour 2 litres charme achetés | |
| <input type="checkbox"/> Régime ou <input type="checkbox"/> Tabacchi offert pour 3 litres charme achetés | |
| 36 FRAIS DE PORT | 30 F |
| TOTAL | |

3617 TELEDISK 3617 TELEDISK

LES MEILLEURS SHAREWARES PC ET MAC !

Adultes-Only • Anti-Virus • Bureautique • Communication • Compression • Educatifs • Fontes • GeoWorks • Graphisme • HyperCard
Jeux • Magazines • Mises à jour • Musique-Son • Programmation • Ray-Tracing • Réseau • Softs Français • Utilitaires



▲ Doom



▲ Shadow Warrior



▲ Neopaint



▲ Warlord



▲ Word Express



▲ Jazz Jackrabbit



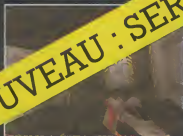
▲ Raptor



▲ One Must Fall



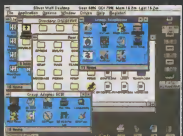
▲ Image



▲ Descent



▲ Radix into the Void



▲ Silver Wolf Desktop



▲ Epic Pinball



▲ FixFella



▲ Tyrian



▲ Terminal Velocity

NOUVEAU : SERVICE CD-ROM

- 1 Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEDISK
- 2 Choisissez le type de votre machine parmi les deux qui vous sont proposés (PC ou MAC)

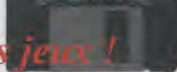
- 3 Copiez sur votre disquette les fichiers que vous sélectionnez après avoir éventuellement lu leur descriptif en français
- 4 Laissez vos coordonnées pour recevoir gratuitement la ou les disquettes que vous avez fabriquées.

* Pas d'autres frais que le coût de la communication.

RECEVEZ GRATUITEMENT VOTRE SELECTION !

3617 DISKREADY

Recevez **GRATUITEMENT** les meilleures disquettes



De l'érotisme, De l'exotisme, et des jeux !

- PROMOS** Jusqu'au 29 Février
Les Guignols de l'Info Téléphoner
Shivers 339 F J39
II TH Hour 335 F N15
CESAR II 290 F N16
Destruction Derby 389 F N22
Bridge Master 229 F N20
Basic/Classic/Pro Bridge 89 F N18
Wipe Out 290 F N 23
Stone Keep 430 F J 35
WORMS 249 F J 34
Indy Car 2 249 F N 21
Command & Conquer 325 F J11
Fade to black 279 F J12
Phantasmagoria 7 CD 409 F J13
Space Quest 6 290 F J14
Need For Speed 399 F J17
Magic Carpet I 399 F J18
FOOT Limited 299 F J41
3D Ultra Pinball 299 F N17
FIFA 96 339 F N11
Susceptible Soccer 389 F J31
TFX 2000 319 F J38
Marine fighters 190 F J25
Frankenstein 399 F J32
Ascendancy 330 F J37
Sun Tower 290 F J14
3D Lemmings 299 F J30
Rebel Assault 2 340 F J40
Z (disponible !) 275 F J36



Les SECRETS des PIRATES !
VU SUR M6
Réf 121 185 F
bientôt la suite...

Web Compass Recherche
indexée pour internet
Web Talk Téléphoner **Gratuitement** à l'international



MAD PARADOX
Le premier jeu de rôle avec mangas
Réf M20 239 F

Nippon Obsessions
Manga Hard Mac/PC
Réf X47 239 F



SPECIAL STAR TREK !

- Technical Manual ST1** 299 F
Omnipedia ST2 299 F
1000 articles, vidéos & Photos
Judgment Rites: ST3 359 F
Nouveau jeu + CD sur Leonard
Ninoy + 3 films vidéos + Pin's (série collector et numérotée)
Adult Pack 6CD 339 F XP1
The Platinum 6CD 339 F XP2
Détail des PACKS sur Minitel

Le Spécialiste du CDROM en Vente Par Correspondance

Livraison
48 Heures

COMEDIA

Tél. 43 28 80 29 Mardi - Dimanche 10H/22H !



MINITEL 43 28 48 48
News P.A. Promos
Jeux à 99 F !
Détail des produits

CD MAC PC
Réf X46 239 F

PARIS
INTERDIT

Toutes les adresses
interdites de
PARIS

- Judex Mangas sur Minitel :**
Pulsion mangas 1 170 F M19
Pulsion Mangas 2 189 F M18
La blue Girl Vol 1 199 F M11
La blue Girl Vol 2 199 F M12
Ogenki Clinic Vol 1 199 F M13
Ogenki Clinic Vol 2 199 F M14
High School Vol 2 199 F M15
High School Vol 3 199 F M16
High School Vol 4 199 F M17

NEW 3700 images interdites !

Images interdites DP7 180 F
Amateur/Voyeur DP8 180 F

900 images hard par CD !

- Spécial Blow Job** 99 F X36
Spécial Sexy 99 F X37
Spécial Soda 99 F X38
Spécial S.M. 99 F X39
More Lesbos 99 F X40
Lingerie 99 F X41
Cuir et Vinyl 99 F X42
Lust & Tits 99 F X43
Couple Games 99 F X44
Trial & More 99 F X45



ANGIE
BD érotique en
français MAC/PC
Réf X50 269 F



BLONDAGE
Entrez dans
le club VIVID !
Réf X48 199 F



Passeport X pour
Budapest PC
Réf X49 269 F



Kits Mangas Résine
Demandez le catalogue !

BON DE COMMANDE à retourner ou faxer à **COMEDIA** 4 bis, allée Charles V 94300 VINCENNES - FAX : 43 28 93 80

Vous pouvez commander également par téléphone au 43.28.80.29.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
C.P. _____ Ville _____

REF. _____
REF. _____
REF. _____
REF. _____
REF. _____

Prix _____
Prix _____
Prix _____
Prix _____
Prix _____

Cheque bancaire à l'ordre de **COMEDIA**

Carte Bancaire N° _____
Signature : _____

EXPEDITION : ☐ Normal 5j : 25 F
Soit un TOTAL A REGLER : _____
Expire le _____ / _____

☐ Colissimo J+2 32 F
Envoyez moi votre catalogue : ☐ Culturels Jeux ☐ RESINES ☐ Adulte

Code Postal _____ Ville _____

Recevez gratuitement,

sans abonnement, les meilleurs jeux
en provenance d'Internet !



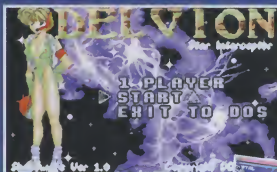
HERETIC

Classe du célèbre DOOM, se déroulant dans un milieu médiéval, plutôt hostile. Le décor et les brulages sont particulièrement réussis. Magie, fines lames, et combats violents seront nécessaires si vous voulez survivre.



MORPHEO

Morpheo est un superbe programme d'atmosphère avec morphing des pièces. La vue en perspective 3D et la qualité générale des graphismes sont époustouflants. La musique est de la même veine. Les multiples niveaux de jeu satisferont le débutant comme le «pro».



DELVION STAR INTERCEPTOR

Voici un très sympathique Shoot'em up (traduction : «Tirez sur tout ce qui bouge»). Vous guidez votre vaisseau dans un plan horizontal et vous devez détruire tous les ennemis hostiles à l'aide de multiples armes à collecter.



JACK FLASH

Un jeu de plate-formes à l'ambiance très BD. Vous devez tirer sur des défilés et autres créatures-papier tout en collectant des hamburgers et ananas pour vous régaler. Vous disposez en plus de caméras, de téléporteurs.



ROAD HOG

Une course de voitures qui se déroule aux Etats-Unis. Vous pilotez un véhicule à toute vitesse sur des routes parsemées d'embûches. L'aspect «cartoon» du jeu est très agréable car très réussi.



HEXEN

Version Shareware de ce superbe jeu à l'ambiance médiévale qui vous fera vivre des moments palpitants : 200% de bonheur (100% d'action + 100% d'aventure). Graphismes grandioses. Cette version shareware dispose de 4 niveaux (soit plusieurs heures de jeu).



TYRIAN

Jeu de combat spatial. L'action se déroule en vue de dessus, hyper rapide, grande fluidité, armes puissantes et variées que vous aurez à installer entre chaque tableauter. Une bonne gestion des cartes sonores est également à son honneur.



ONE MUST FALL 2097

One Must Fall 2097 n'est pas sans rappeler les dessins animés japonais. Vous devez combattre contre vos ennemis ayant chacun leur propre technique de combat. Votre robot connaît de nombreuses prises. Splendide, digne des consoles !

EXTREME PINDALL

Excellent jeu de flipper aux couleurs chatoyantes. La qualité des graphismes, de la musique et des animations hesse de flipper ou niveau de ceux que l'on peut trouver en salles de jeux.



Consultez notre service Minitel répertoriant des milliers de logiciels* et recevez gratuitement chez vous, par courrier, les logiciels de votre choix sur disquette 3 1/2" en laissant vos coordonnées sur :

36 17 FLOPPY

Disponibles également des milliers de programmes pour DOS et WINDOWS : jeux, utilitaires, images, animations, activités, traitements de texte, bases de données, programmes de gestion.

* 3617 FLOPPY a pour vocation première de recenser les meilleurs logiciels en libre diffusion (shareware/freeware). La constitution du service 3617 FLOPPY est gratuite. Vous pouvez demander à recevoir en ce plusieurs des logiciels de la base de données 3617 FLOPPY. Il vous suffira, en cas de succès, de nous adresser un simple bon de commande. Les logiciels sont envoyés gratuitement. Seul le coût de la communication est à votre charge. La possibilité supplémentaire d'envoyer des disquettes est facturée en option.

STOCK GAMES INVESTIT LE MONDE DU C.D. ROM

**PETITS PRIX
CD ROM D'OCCASION
DISPONIBLES
EN BOUTIQUE**



STARK
GAMES
CD-ROM

LES HITS



LES PRIX

| | | | |
|---------------------|--------|-------------------------|--------|
| 7th Guest..... | 99 00 | Police Quest SWAT..... | 369 00 |
| Actua Soccer..... | 349 00 | Rebel Assault II..... | 429 00 |
| Aliens Fodyssé..... | 399 00 | Screamers..... | 249 00 |
| Ascendancy..... | 399 00 | Space Quest 6..... | 369 00 |
| Dig..... | 399 00 | Tilt..... | 249 00 |
| Fade to black..... | 369 00 | Time Gate..... | 349 00 |
| Fifa 96..... | 349 00 | Torrian's Passage..... | 369 00 |
| Fort Boyard..... | 399 00 | Ten Pack..... | 299 00 |
| Full throttle..... | 399 00 | Warcraft II..... | 379 00 |
| Hexxon..... | 369 00 | Guignols de l'Info..... | 399 00 |
| MK 3..... | 399 00 | César II..... | 329 00 |
| PGA Tour 96..... | 449 00 | Stonekeep..... | 449 00 |
| Phantasmagoria..... | 449 00 | F1 Gd prix II..... | 399 00 |

BON DE COMMANDE

BON DE COMMANDE à retourner dans une de nos boutiques

Nom Prénom
Adresse

| Titre | Qté | Prix |
|-----------------------------|-----|-------|
| | | |
| (FRAIS DE PORT 30 € T.T.C.) | | total |

(FRAIS DE PORT: 30F T.T.C)

LES BOUTIQUES

TOUS LES STOCK GAMES SONT OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10h30 à 19h00

STOCK GAMES MONTPARNASSE

**4, rue Campagne
Première
75014 PARIS
Tél : 43.22.46.48**



STOCK GAMES JUSSIEU

15, rue des Ecoles
75006 PARIS
Tél : 46.33.07.83



STOCK GAMES BOULOGNE

**11, rue du vieux pont de
Sèvres 92200 BOULOGNE
Tél : 46.21.19.92**



LA CLÉ POUR COMPRENDRE VOTRE MAC



CHEZ VOTRE MARCHAND
DE JOURNAUX
CHAQUE MOIS

enfin!

Un magazine PC qui parle aux juniors !

**1 magazine
&
1 CD-rom**



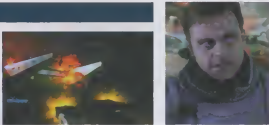
Actuellement en kiosque

PROCHAIN NUMÉRO...

Aaahh, le prochain numéro... Après le stress du bouclage, et tout, cette page s'avère l'endroit parfait pour se relâcher un peu, par exemple dans le style des blagues lamentables de Michel Denisot : « Alors dans le prochain numéro, vous trouverez une présentation exclusive rien que pour vous de Wing Commander IV, Duke Nukem 3D, et Dungeon Keeper. Ah oui, Michel. Oui... dans la prochaine page Next. Désolé. »

WING COMMANDER IV

Ça y est, là, promis, juré, craché, au moment où vous lirez ces lignes Wing Commander IV sera sur le bureau d'Olivier, qui tirera à la courte paille (en se réservant la poutre) celui qui aura l'indiscutable bonheur de tester le gros hit de l'année signé Origin. Du moins, si les CD restent entiers dans la mêlée qui s'ensuit.



DUNGEON KEEPER

Cette fois, c'est la bonne. L'attachée de presse anglaise nous a même téléphoné pour nous dire qu'elle se déplacerait en personne pour nous le présenter. Malheureusement, Olivier, Didier et Stéphane n'arrivent pas à se mettre d'accord pour savoir si elle a parlé de la semaine prochaine, du mois prochain ou de l'année à venir... En tout cas, faites-vous confiance pour le tester... prochainement.



DUKE NUKEM 3D

C'est pareil, Apogee Software nous a signé un papier certifiant que le jeu serait dûment testé dans le prochain numéro ! Seul problème, il semblerait que ledit papier ce soit égaré quelque part entre deux feuilles d'un numéro du présent Gen4... Donc si jamais vous le trouvez, sachez que la chance de voir apparaître le test le mois prochain dépend entièrement de l'un d'entre vous.



BOULANGER

Désormais chaque mois, Génération 4 et Boulanger vous présenterons le Top Ten, qui vous permettra de connaître les dix plus grosses ventes de jeux sur PC.

TOP TEN BOULANGER

- 1 - FIFA 96
- 2 - PHANTASMAGORIA
- 3 - DESTRUCTION DERY
- 4 - TFX : EF 2000
- 5 - FLIGHT SIMULATOR 5.1
- 6 - REBEL ASSAULT 2
- 7 - 3D PINBALL
- 8 - WORMS
- 9 - RAYMAN
- 10 - THE NEED FOR SPEED

Rédaction
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisier
Rédacteur en chef : Olivier Canou
Directeur de l'information : Didier Laili
Secrétaire de rédaction : Julio - 403 Peugs - Ballester
Rédacteurs : Eric Ernaux, Frédéric Maré, Olivier Rogé
Ont participé à ce numéro : Duong, Arnaud Gadiel, Sylvie Sotig, Luc Santiago Rodriguez
Directrice artistique : Carole Toulout
Maquette : Frédéric - Twin Ducar - Cauchy

Abonnements
11 numéros, France : 280 F, DM-TOM et étranger : 370 F.
Service Abonnement :
1 rue de Picpus - 75122 - Paris France.
Tél. : (01 1 49 88 63 63

Diffusion - Ventes
Olivier Le Polvin - (01 1 49 88 63 75
(réservé aux dépositaires de presse)

Fabrication
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé,
assisté de Isabelle Dubois
Assistante de fabrication : Nadine Debad
Photographe : Frédéric Levesque

Multimédia
Conception : Claude Flammia

Online
Rédacteur en chef : Frédéric Ladoré (fladoré@pressimage.fr)

Administration
Directeur financier : Stéphane Campion
Contrôleur de gestion : Leila Arhabib
Comptabilité fournisseurs : Patrick Vandendriessche
Comptabilité clients : Stéphane Bourard
Juridique : Françoise Linoesier

Marketing
Responsable : Christina de Gandt
Marketing direct : Nicolas Gozlan

Communication - Relations extérieures
Judy Curtis

Publicité
L'Espresso - 67 rue Robespierre
93558 - Montreuil Cedex - France
Tél. : (01 1 49 88 13 14 - Fax : (01 1 49 88 59 01 60
Directeur Développement presse - Home - Antoine Harmel

Directeurs de clientèle :
• Constructeurs : Béatrice Cuvelier, assistée de Katia Rouxel
• Distributeurs : Stefan Rasser, assistée de Anne Giudicelli
• Éditeurs : Philippe Danifol, assistée de Katia Kamiski
• International : Béatrice Cuvelier

Représentants internationaux

• **États-Unis :**
Huron European Media LLC - Ralph Lockwood
Puneryard Towers, 1801 South Bascom Avenue, Suite 830
Campbell, CA 95008 - USA
Tél. : (408) 979 0666 - Fax : (408) 478 8669

• **Angleterre - Irlande - Allemagne :**
Huron European Media
Garry Rhodes-Brown / James Clayton
10-11, The Green Business Centre, The Causeway,
Stam, Middlesex - TW18 3AL - Angleterre
Tél. : 19 44 1784 489 900 - Fax : 19 44 1784 489 990

Direction Éditoriale
Directeur de la publication et des rédactions :
Godofredo Giudicelli
Directeur délégué : Patrick Andry
Assistante de direction : Virginie Guyard

Génération 4 est une publication de MédiaLabs, SARL, de presse au capital de 10 000 F, filiale de Pressimage. Principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godofredo Giudicelli. Siège : 5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex - France

Commission paritaire :
N° 67131 - ISSN 09878700X - Dépôt légal 1^{er} trimestre 1996.

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engagent que leurs auteurs. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés.
« Le loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration », toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (selon le premier de l'article 40). » Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code de Pénal.
Crédits photos et copyright : tous droits réservés.
Imprimé en Union européenne.

HOT-LINE CD

Pour tout problème concernant vos CD de démos défectueux, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.

La rédaction ne prend en aucun cas les demandes de solutions de jeux par téléphone.



La sélection Boulangier du mois

NOUVEAUTÉS

ELECTRONIC ARTS

NBA 96

• Retrouvez toutes les stars de la NBA dans la meilleure simulation de basket sur PC.



CANAL+ MULTIMEDIA

LES GUIGNOLS DE L'INFO

• Retrouvez vos personnages préférés et leur humour ravageur, l'interactivité en plus. Hilarant !



MINDSCAPE

WARHAMMER

• Un superbe wargame médiéval en 3D isométrique, optimisé pour Windows 95.



INDISPENSABLES

SIERRA

CONQUEROR

• Un wargame médiéval qui ne vous laisse qu'une solution : la conquête de royaumes.



VIRGIN

ZONE RAIDER

• Une course de voitures comme scénario à un superbe jeu d'action en 3D structurée.



MISSION STUDIO

JET FIGHTER III

• Une nouvelle référence en simulation de combat.



AFFAIRES

VIRGIN

DISC WORLD



99^F

MICROSOFT

FURY III



99^F

VIRGIN

KYRANDIA III



99^F

■ Fons de logiciels la Carte Microshop est faite pour vous.



CREATIVE LABS

LECTEUR CD-ROM 6X

- Lecteur CD-ROM interne sextuple vitesse.
- Taux de transfert : 900 Ka/s.
- Temps d'accès : 220 ms.



LE PRODUIT DU MOIS

- Mémoire cache : 256 Ka.
- Livré avec câbles, manuel et carte IDE.

Garantie 1 an.

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

"Boulangier sur Internet"



<http://www.cavacom.fr/boulangier/>

1,29 F/mn

BETHUNE • BOULOGNE St Martin • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE Grande-Synthe • ENGLOS • LEERS • LENS Vendin-Le-Vieil • LILLE
NOYELLES-GODAULT • RONCO • VALENCIENNES Petite-Forêt • VILLENEUVE D'ASCO • AULNAY-SOUS-BOIS • MELUN Cesson • MONTIGNY LES CORMELLES
FONTENAY-SOUS-BOIS • PLAISIR • BORDEAUX Le Lac • BORDEAUX Merignac • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • NANTES Rezé
NANTES Atlantique • NANTES Paridys • NANTES Buchelay • NIORT • St BRIEUC • St EMILION Libourne • TOULOUSE Portet s/Garonne • VANNES Ploeren
AVIGNON Le Pontet • GRENOBLE Echirrolles • GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE

FOOTBALL Ltd

Première simulation économique de foot
sur PC CD ROM.

UN SEUL BUT : JONGLER AVEC LES MILLIONS.



Avec Football Ltd, deviens président du club de ton choix. Manage ton équipe, achète de nouveaux joueurs, négocie avec les sponsors, gère tes recettes... Et tâche d'être suffisamment malin pour ne pas te retrouver au tapis.

Ce jeu contient toutes les équipes
du championnat de France.

ocean